

# Conectividad Multipunto

en una Cáscara de Nuez



# Conectividad Multipunto

en una Cáscara de Nuez



@gonzalolarralde





- Framework incorporado en iOS 7.
- · Facilita la comunicación entre dispositivos iOS.
- Utiliza Wi-Fi infraestructura, ad-hoc, o Bluetooth, según disponibilidad.
- No requiere conexión a Internet.
- Topología Mesh.
- Basado en Bonjour.
- AirDrop no lo utiliza. (ver Wi-Fi Direct)
- Multipeer Connectivity reemplaza a GKSession.





- El modelo propuesto es Advertisement Discovery.
- Adaptable a una UI propia, aunque el framework incluye un view-controller listo para utilizar.
- Se puede ser Advertiser y Browser al mismo tiempo. \*
- Los participantes se agrupan en una sesión, representada por una instancia de MCSession.
- Los participantes pueden ser incorporados a una sesión en forma "manual".
- Máximo de 8 dispositivos al mismo tiempo por sesión.
- Cada participante se identifica con un MCPeer ID.

<sup>\*</sup> Se deben tomar precauciones para evitar race-conditions.





- La sesión puede o no ser encriptada.
- El uso de encripción puede ser forzado, opcional, o bien deshabilitado por completo.



- Se pueden implementar mecanismo de verificación de identidad y certificados entre peers.
- Es posible rechazar la conexión de un peer si las condiciones de validación no se cumplen.

## ¡OJO!

Tiene un costo altísimo en velocidad y latencia.



#### **MCBrowserViewController**

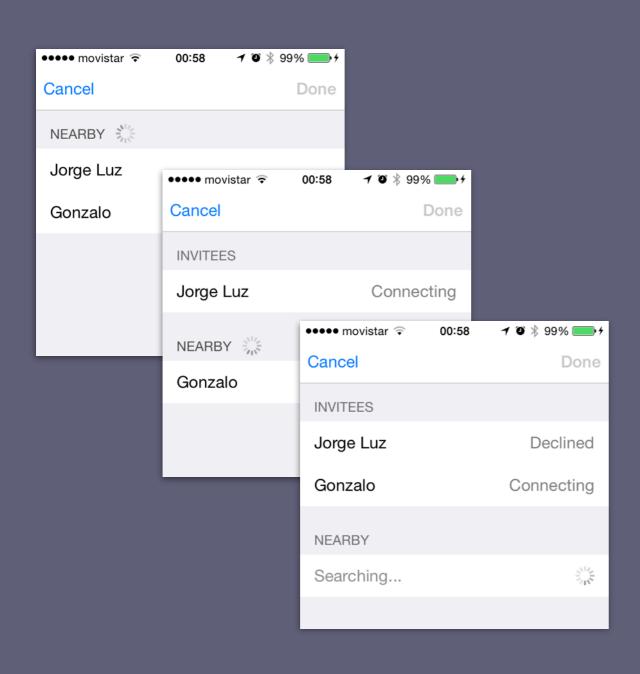


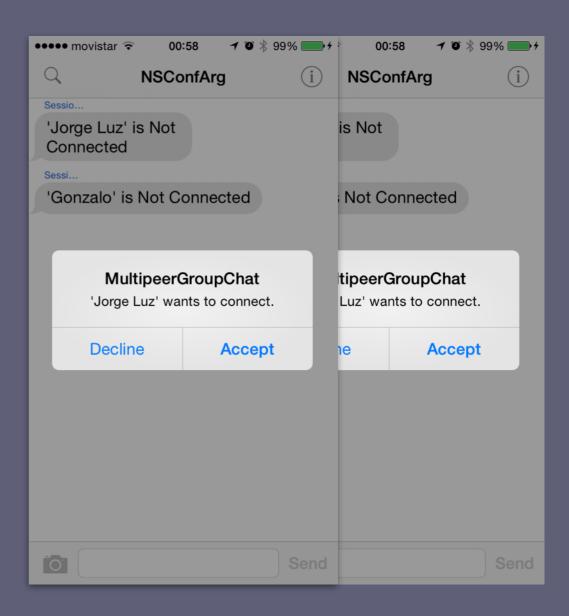


#### **MCAdvertiserAssistant**











#### MCNearbyServiceBrowser



#### **MCNearbyServiceAdvertiser**





Busca dispositivos disponibles



Expone la existencia del servicio

Invita al Peer 1 y 2 Inicia una sesión local



Notifica al usuario la intención de iniciar sesión por parte del browser

Lo une a la sesión y espera



Peer 1 acepta la invitación Inicia una sesión local

Actualiza UI mostrando rechazo



Peer 2 rechaza la invitación

Da por terminada la búsqueda



Comienza el intercambio de datos



#### **MCNearbyServiceAdvertiser**









Expone la existencia del servicio Inicia una sesión local



Agrega en la UI el pedido de cada uno de los peers

Peer 1 y Peer 2 pide unirse a la sesión

El usuario acepta el pedido de Peer 1 y lo une a la sesión Actualiza la UI mostrando la respuesta Inicia una sesión local

El usuario rechaza el pedido de Peer 2

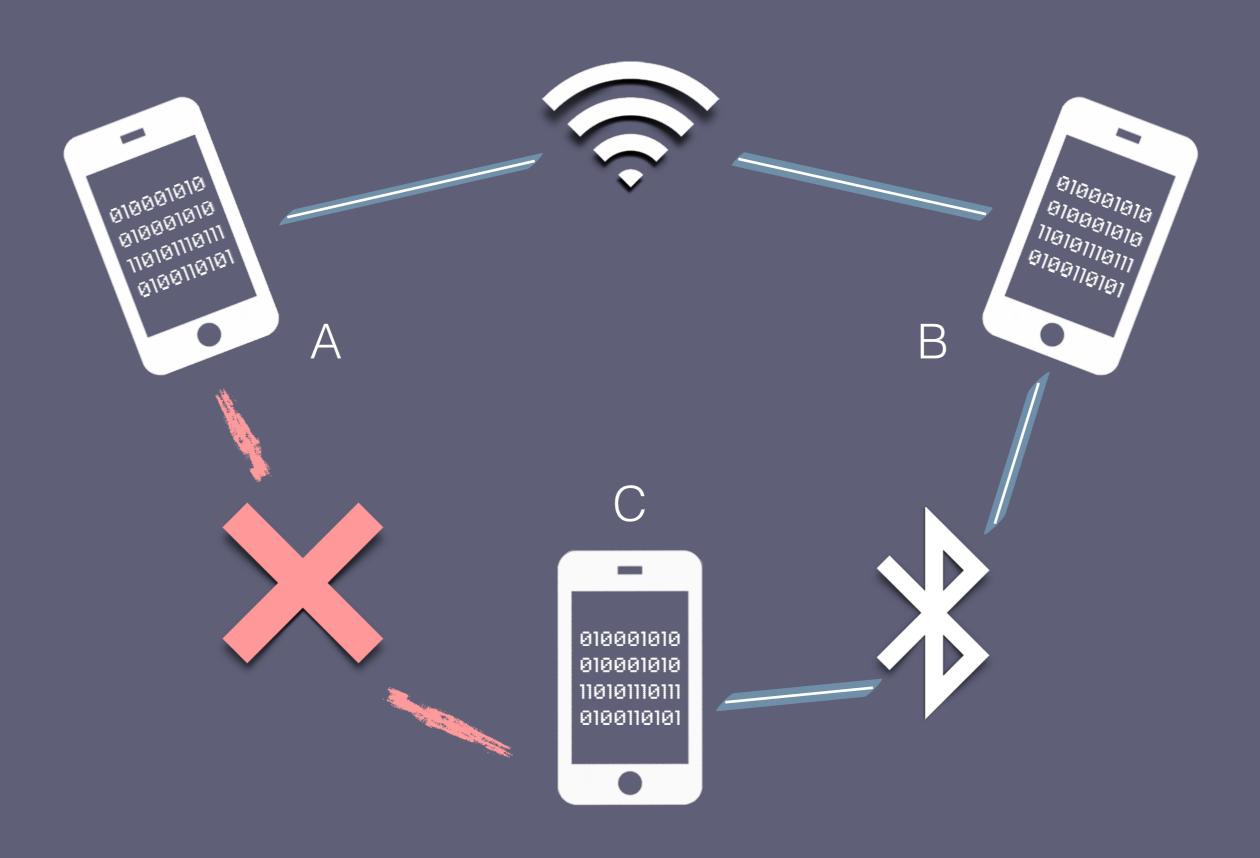
Actualiza la UI mostrando el rechazo

Da por terminada la búsqueda



Comienza el intercambio de datos







- Una vez iniciada la sesión la participación de los peers es irrestricta.
   Todos los dispositivos pueden comunicarse entre si.
- Hay varias maneras de intercambiar información.
- · Se intercambian:





Datos	Recursos	Streams
NSData	NSURL	NSStream
Fiable No Fiable	Fiable	No Fiable
Multicast	Unicast	Unicast
Sin feedback	Permite conocer el progreso de la transferencia	Sin feedback



#### Datos

010001010 010001010 110101110111 0100110101

#### Recursos



#### Streams



```
- (void)session:(MCSession *)session
didReceiveStream:(NSInputStream *)stream
     withName:(NSString *)streamName
     fromPeer:(MCPeerID *)peerID;
```



## Demo

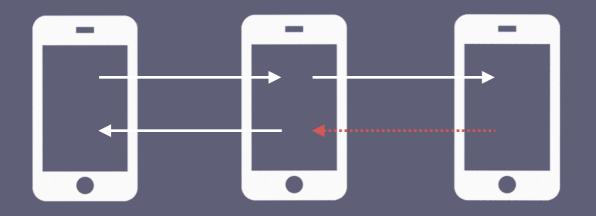


Charla 3



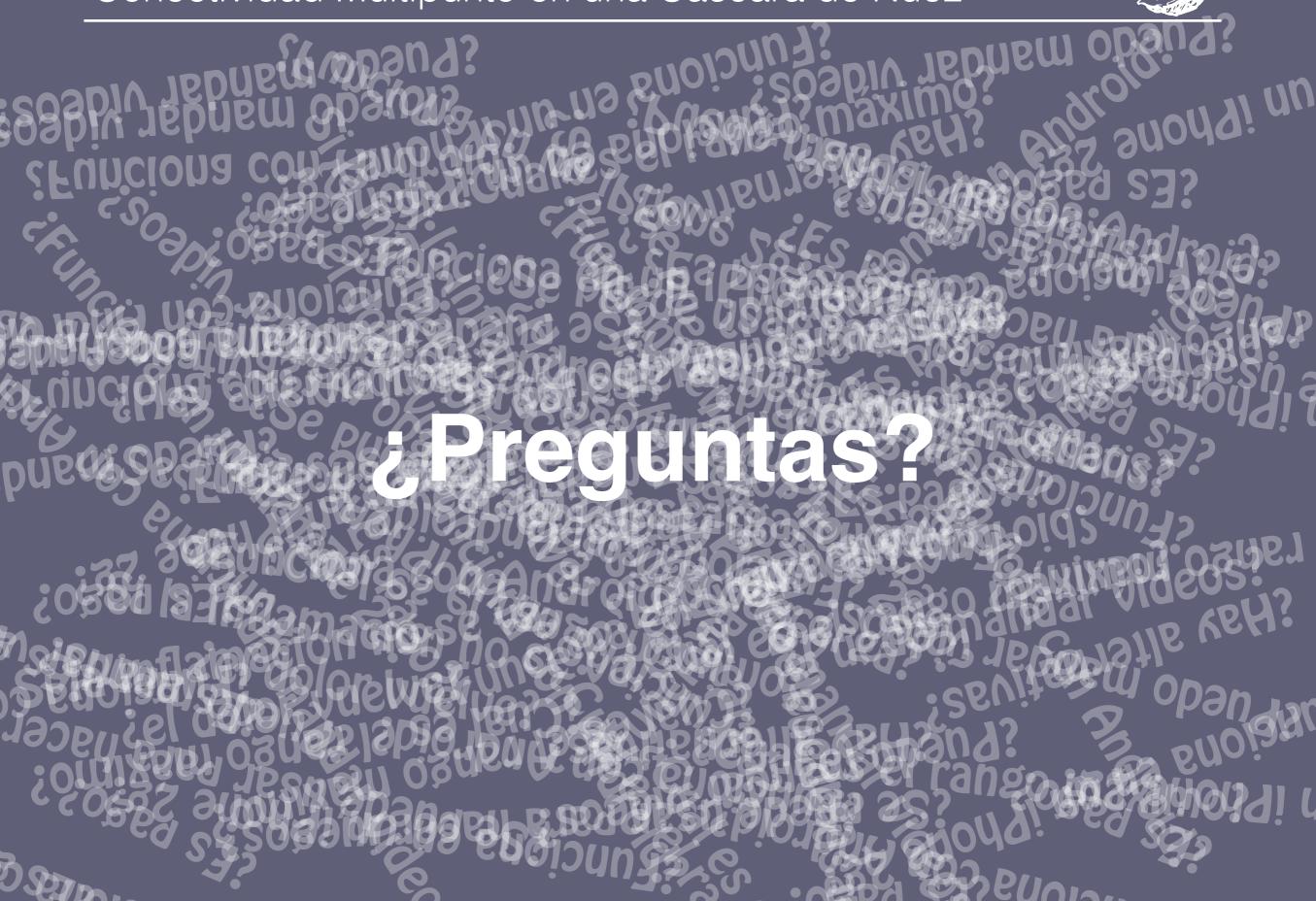
#### Cosas a tener en cuenta ...















## MultipeerGroupChat

https://developer.apple.com/library/ios/samplecode/MultipeerGroupChat/Introduction/Intro.html#//apple\_ref/doc/uid/DTS40013691-Intro-DontLinkElementID\_2

## Multipeer Connectivity Framework Reference

https://developer.apple.com/library/ios/documentation/MultipeerConnectivity/Reference/MultipeerConnectivityFramework/ index.html

## NSHipster - Multipeer Connectivity

http://nshipster.com/multipeer-connectivity/









# /Conectividad Multipunto

en una Cáscara de Nuez

## @gonzalolarralde

gonzalolarralde@gmail.com lconos: \_\_\_\_ Música: El vagón expreso - Actitud Imágenes intro: \_\_\_\_