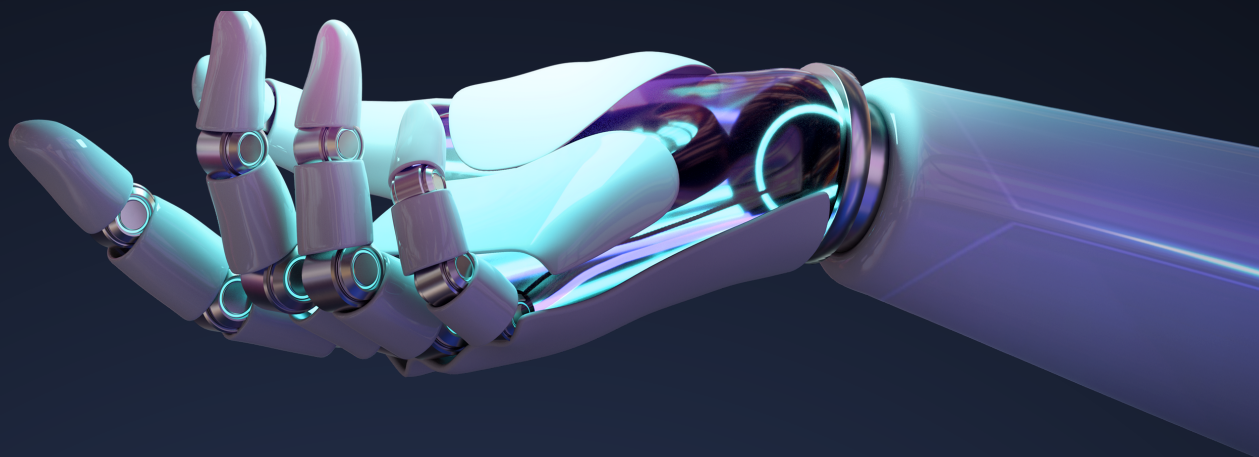


# SOCKETS EN JAVA

## CLIENTE : SERVIDOR



## ¿QUÉ SON?

Son un mecanismo que nos permite establecer un **enlace** entre dos programas que se ejecutan independientes el uno del otro.

## TIPOS DE SOCKETS

### Sockets Stream (TCP, Transport Control Protocol)

Son un servicio orientado a conexión donde los datos se transfieren sin encuadrarlos en registros o bloques.

### Sockets Datagrama (UDP, User Datagram Protocol)

Son un servicio de transporte sin conexión. Los datos se envían y reciben en paquetes, cuya entrega no está garantizada. Los paquetes pueden ser duplicados, perdidos o llegar en un orden diferente al que se envió.

### Sockets Raw

Son sockets que dan acceso directo a la capa de software de red subyacente o a protocolos de más bajo nivel. Se utilizan sobre todo para la depuración del código de los protocolos.

## MÉTODOS POR DEFECTO

- `accept()`

Sobre un `ServerSocket` se puede realizar una espera de conexión por partes del cliente mediante este método.

- `close()`

Se encarga de cerrar el `Socket`.

- `getInetAddress()`

Retorna la dirección IP remota a la cuál está conectado el socket.

- `getLocalPort()`

Retorna el puerto en el que está escuchando el socket.

- `setSocketImplFactory()`

Establece la compañía de implementación del socket para la aplicación.

## ¿PARA QUÉ SE UTILIZAN?

Los sockets le permiten intercambiar información entre procesos en la misma máquina o a través de una red, distribuir el trabajo a la máquina más eficiente y permitir fácilmente el acceso a datos centralizados.