

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Paulo Kiyoshi Oyama Filho

Reflexão 04 - API - Threads e Redes

*“Disserte na sua reflexão sobre outros possíveis cenários de aplicações de APIs que envolvem multithreading e computação em rede”*

Além, do cenário do Tic-Tac-Toe apresentado por meio dos vídeos, outros cenários que cabem a possível aplicação da tecnologia de multithreading e computação em rede, seriam casos que precisam de paralelismo e compartilhamento de informação, ou também casos que precisam de uma melhor performance da CPU. Para tanto, distanciando-se um pouco da linguagem JAVA e sua organização de threads, temos aplicações como Apps de celular, que por si só utilizam o conceito de multithreading pela GUI(Grafic User Interface), e o conceito de redes é vista principalmente em apps que tenham algum mecanismo de conversação entre usuários, utilizando-se do servidor para conseguir se comunicar.

Outro bom exemplo, seria aplicações que necessitam de acesso a rede, não necessariamente para conversação, poderia ser aplicações que necessitam de acesso contínuo de uma determinada informação de um servidor ou uma aplicação que monitora atividades de um servidor, como por exemplo, aplicações bancárias, que precisam do monitoramento de contas de um usuário ou ainda uma simples aplicação de venda e compra, como por exemplo lojas como a Amazon que precisam estar constantemente verificando o seu estoque por meio de um servidor.

Ainda sim, dando mais visibilidade as threads temos as questões dos jogos, onde esse conceito é explorado ao extremo com o uso de multithreading e paralelismo ajudando assim na performance, esse conceito é tão fortemente usado que a necessidade de um processador para uma interface gráfica fosse criada com o passar do tempo (GPU), ou seja, foi criado um processador a parte que tem como objetivo dar atenção as threads vindas dos processos criados pelas bibliotecas gráficas que esses jogos utilizam.