

Engenharia da Computação – 3ª série

Cliente-Servidor Java Sockets e Threads **(L1/1 – L2/1)**

2023

Horário

Terça-feira: 2 aulas/semana

- L1/1 (07h40min-09h20min): *Prof. Calvetti*;
- L2/1 (07h40min-09h20min): *Prof. Igor Silveira*;

Tópico

- Expressão *Lambda* em Java

Expressão Lambda em Java

Definição



- Uma **Expressão Lambda** em **Java** é uma característica introduzida no **Java 8** que permite criar funções anônimas de forma concisa;
- Facilitam a passagem de funcionalidades como argumentos para métodos ou a definição de métodos em interfaces funcionais, tornando o código mais limpo e legível.
- A sintaxe básica de uma **Expressão Lambda** é:
$$(parâmetros) \rightarrow expressão$$
- Onde: *parâmetros* são os parâmetros do método, sem a necessidade de declarar o tipo explicitamente; e *expressão* é o código executado quando o **método lambda** é chamado.

Exemplos



1. *Lambda* simples:

```
1 /* Usando uma expressão lambda para criar uma função
2    que adiciona dois números inteiros */
3 Operacao soma = (a, b) -> a + b;
4 int resultado = soma.executar(5, 3); // resultado é 8
5
```

2. *Lambda* com tipos explícitos:

```
1 // Você também pode especificar os tipos de parâmetros se desejar
2 Comparador<String> comparador = (String s1, String s2) -> s1.compareTo(s2);
3 // resultado é um valor que indica a ordem lexicográfica
4 int resultado = comparador.compare("maçã", "banana");
5
```

3. Filtragem com *Lambda*:

```
1 List<Integer> numeros = Arrays.asList(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10);
2 List<Integer> pares = numeros.stream().filter(n -> n % 2 == 0).collect(Collectors.toList());
3
```

Conclusões



- **Expressões *Lambda*** são frequentemente usadas em conjunto com *streams*, interfaces funcionais e métodos de alto nível, como ***forEach***, ***filter***, ***map***, ***reduce*** etc.;
- Tornam o código mais conciso e mais legível ao remover a necessidade de criar **classes anônimas** e definir métodos com parâmetros e retornos específicos para tarefas simples.

Tópico

- Funções Anônimas em Java

Funções Anônimas em Java

Definição



- Em **Java**, as **Funções Anônimas**, ou **Métodos Anônimos**, são frequentemente associadas a **Interfaces Funcionais** e são implementadas como **Classes Anônimas** que substituem métodos específicos da interface funcional;
- Isso é especialmente útil quando deseja-se passar um método como argumento para um outro método ou quando deseja-se criar *call-backs*;

Exemplos



4. **Método Anônimo** em Java, onde a interface funcional **Operacao** tem um método abstrato chamado *executar()* e uma classe anônima instanciando uma interface, fornecendo uma implementação para o método *executar()*:

```
1 // Definindo uma interface funcional com um único método abstrato
2 interface Operacao
3 {   int executar(int a, int b);
4 }
5
6 public class ExemploFuncaoAnonima
7 {   public static void main(String[] args)
8     {   // Criando uma instância da interface funcional usando uma classe anônima
9         Operacao adicao = new Operacao()
10        {   @Override
11            public int executar(int a, int b)
12            {   return a + b;
13            }
14        };
15
16        // Usando a função anônima
17        int resultado = adicao.executar(5, 3);
18        System.out.println("Resultado: " + resultado);
19    }
20 }
21
```

Exemplos



5. Com o **Java 8** e a introdução de **Expressões *Lambda***, pode-se simplificar ainda mais o código, tornando-o mais conciso, por exemplo, refatorando o código anterior com **Expressão *Lambda***:

```
1 // Definindo uma interface funcional com um único método abstrato
2 interface Operacao
3 {   int executar(int a, int b);
4 }
5
6 public class ExemploFuncaoAnonima
7 {   public static void main(String[] args)
8     {   // Usando uma expressão lambda para criar uma função anônima
9         Operacao adicao = (a, b) -> a + b;
10        // Usando a função anônima
11        int resultado = adicao.executar(5, 3); // resultado é 8
12        System.out.println("Resultado: " + resultado);
13    }
14 }
15
```

ECM251 – Linguagens de Programação I

Cliente-Servidor Java Sockets e Threads

Tópico

- *Threads*

Threads

Definição



- Termo originário do Inglês, **Thread**, em Português, significa fio, linha, trilha e caminho, dependendo do contexto;
- Na área da computação, **Thread** é um recurso, do Sistema Operacional – SO, que permite que uma aplicação execute várias tarefas simultaneamente, cada uma representando um caminho diferente de execução dentro dessa aplicação, daí seu nome;
- Se existirem várias CPUs, ou vários núcleos de uma CPU, cada **Thread** pode ser executada por um(a) deles(as), simultaneamente aos outros de fato, por um processamento diferente, determinando uma **Execução Paralela** de tarefas;

Threads

Definição



- Se existir uma única CPU, ou um único núcleo da CPU disponível, o SO encarrega-se de alternar e intercalar a execução das diversas **Threads** ao longo do tempo, o que, numa alta frequência (velocidade), dar-se-á a falsa impressão de uma execução paralela de tarefas, porém, estabelecendo na realidade, uma **Execução Concorrente** de tarefas;
- Essa alternância entre as aplicações é que permite, por exemplo, “baixar arquivos”, “escutar música” e “jogar” ao chamado “mesmo tempo” e é uma característica do SO denominado **Multitarefa**, pois o número de aplicações geralmente é sempre maior que o número de CPUs ou núcleos de CPU disponíveis;

Threads

Definição



- Nos SOs atuais, essa alternância entre as aplicações é uma característica denominada **Multitarefa Preemptiva**, onde é o SO quem decide o tempo máximo que cada tarefa pode utilizar a CPU e controla a fila de processos de execução estabelecida;
- Têm características de **Multitarefa Preemptiva** os seguintes SOs:
 - ✓ *Microsoft Windows;*
 - ✓ *GNU/Linux;*
 - ✓ *Apple macOS;*
 - ✓ *Apple iOS; e*
 - ✓ *Google Android.*

Threads

Definição



- Esse tempo de uso da CPU destinado a cada tarefa intercalada, chamado de **Quantum** ou **Time-Slice**, é definido pelo SO, podendo ser redefinido de acordo com a prioridade do processo ou **Thread**;
- O **Scheduler** é o componente do SO que define esse tempo de alternância e a ordem de execução das **Threads**;
- Todo processo tem uma **Thread** ao menos, criada automaticamente quando o processo é iniciado, denominada de **Thread Principal**, ou seja, se nenhuma outra **Thread** for adicionada, o código da aplicação será executado somente pela **Thread Principal**, utilizando uma CPU ou um núcleo de CPU;

Threads

Definição



- Na Plataforma **Java**, a Java Virtual Machine – **JVM** é quem cria a **Thread Principal**, solicitando-a ao SO quando for executar uma aplicação **Java**;
- Novas **Threads** podem ser adicionadas pelo desenvolvedor da aplicação, por bibliotecas ou recursos da linguagem de programação, normalmente para executar uma determinada tarefa “em paralelo” com as outras;
- **Threads** de um mesmo processo usam uma única memória compartilhada, o que facilita a programação, mas podendo causar conflitos/erros, quando várias **Threads** tentam consultar/modificar uma mesma variável ao mesmo tempo.

Conclusões



- O código associado a uma **Thread** é que de fato é executado pelo processador;
- Se nenhum **Thread** adicional for criado de alguma forma, todo o código é executado pelo **Thread Principal**;
- O **Thread Principal** é que inicia a execução do processo/aplicação e o desenvolvedor pode criar **Threads** adicionais, quando necessárias;
- Cada **Thread** pode executar uma tarefa diferente, com diferentes níveis de complexidade computacional, ou dividir uma tarefa grande em subtarefas, para processamento paralelo, podendo cada uma ser executada em seu próprio tempo/complexidade.

Tópico

- Criando *Threads* em Java

Definição



- Para o programador Java, o uso de **Threads** é importante por várias razões, sendo as principais:
 1. Melhor Desempenho: permitem que um programa Java execute tarefas em paralelo, aproveitando o poder de processadores multicore, o que pode levar a um melhor desempenho e uma resposta mais rápida do programa;
 2. Responsividade: criar **Threads** separadas, para tarefas demoradas, ajuda a manter os aplicativos gráficos e as interfaces com os usuários responsivas, pois uma tarefa longa poderia bloquear ou truncar, tornando-as não responsivas;

Definição



- Para o programador Java, o uso de **Threads** é importante por várias razões, sendo as principais:
 3. Concorrência: são uma maneira de lidar com a concorrência em um programa, acessando e modificando recursos compartilhados, como bancos de dados ou variáveis de estado, ajudando a evitar problemas de concorrência;
 4. Tarefas Paralelas: em tarefas que podem ser realizadas paralelamente, como cálculos intensivos ou busca em grandes conjuntos de dados, pois permitem que sejam executadas simultaneamente, economizando tempo;

Definição



- Para o programador Java, o uso de **Threads** é importante por várias razões, sendo as principais:
 5. Resposta a Eventos: Em aplicativos que respondem a eventos, como servidores *web* ou sistemas de mensagens, podem ajudar a lidar com várias solicitações ou eventos simultaneamente;
 6. Escalabilidade: Em sistemas que precisam lidar com um grande número de solicitações simultâneas, como servidores, podem ser usada para criar uma arquitetura escalável que pode atender a várias solicitações concorrentes;

Definição



- Para o programador Java, o uso de **Threads** é importante por várias razões, sendo as principais:
 7. Divisão de Tarefas: podem ser usadas para dividir um problema complexo em tarefas menores e independentes, tornando o código mais modular e mais fácil de manter; e
 8. Temporização: são úteis para lidar com tarefas que requerem temporização precisa, como atualização de gráficos em jogos ou monitoramento de eventos em tempo real.

Exemplo 6



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com 1 *Thread*:

```
1 import java.util.Random;
2 public class SimpleThreadExample
3 { // Geracao de um bilhao de numeros aleatorios...
4     private static final long TOTAL_NUMEROS = 1_000_000_000L;
5
6     public static void main(String args[])
7     { final int threads = 1; // criar apenas 1 outra Thread
8       System.out.println("Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios!");
9       System.out.printf("- Criando %d Thread(s) para isso!\n", threads);
10      new SimpleThreadExample().run(); // Uma Thread por vez (linear)
11    }
12
13    public void run()
14    { System.out.println("- Iniciando Thread Principal...");
15      // Le o tempo do sistema no inicio do processamento
16      final double startTime = System.currentTimeMillis();
17      // Sorteia um numero (randomico)
18      Random rand = new Random();
19      // Eleva a 10a potencia cada numero para o processamento mais complexo
20      for(int i = 0; i < TOTAL_NUMEROS; i++)
21      { Math.pow(rand.nextDouble(), 10);
22      }
23      // Tempo de processamento em segundos
24      final double totalSecs = (System.currentTimeMillis()-startTime)/1000.0;
25      System.out.println("- Encerrando o processamento...");
26      System.out.printf("Missao cumprida em %.2f segundos!\n", totalSecs);
27    }
28 }
```

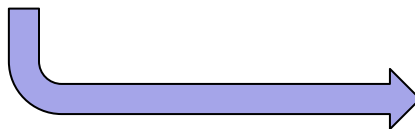

Criando Threads em Java

Exemplo 6



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com 1 *Thread*:

```
1 import java.util.Random;
2 public class SimpleThreadExample
3 { // Geracao de um bilhao de numeros aleatorios...
4   private static final long TOTAL_NUMEROS = 1_000_000_000L;
5
6   public static void main(String args[])
7   { final int threads = 1; // criar apenas 1 outra Thread
8     System.out.println("Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios!");
9     System.out.printf("- Criando %d Thread(s) para isso!\n", threads);
10    new SimpleThreadExample().run(); // Uma Thread por vez (linear)
11  }
12
13  public void run()
14  { System.out.println("- Iniciando Thread Principal...");
15    // Le o tempo do sistema no inicio do processamento
16    final double startTime = System.currentTimeMillis();
17    // Sorteia um numero (randomico)
18    Random rand = new Random();
19    // Eleva a 10a potencia cada numero para o processamento mais complexo
20    for(int i = 0; i < TOTAL_NUMEROS; i++)
21    { Math.pow(rand.nextDouble(), 10);
22    }
23    // Tempo de processamento em segundos
24    final double totalSecs = (System.currentTimeMillis()-startTime)/1000.0;
25    System.out.println("- Encerrando o processamento...");
26    System.out.printf("Missao cumprida em %.2f segundos!\n", totalSecs);
27  }
28 }
```



```
Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios!
- Criando 1 Thread(s) para isso!
- Iniciando Thread Principal...
- Encerrando o processamento...
Missao cumprida em 35,75 segundos!
```


Criando Threads em Java

Exemplo 7



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com várias *Threads*:

```
1 import java.util.Random;
2 public class MultipleThreadExample extends Thread
3 { // Geracao de um bilhao de numeros aleatorios...
4     private static final long TOTAL_NUMEROS = 1_000_000_000L;
5     private final long numerosAGerar;
6
7     public MultipleThreadExample(long numerosAGerar)
8     { this.numerosAGerar = numerosAGerar;
9       System.out.printf("----> Thread criada (%s)!\n", getName());
10    }
11
12    public static void main(String args[])
13    { final int threads = args.length == 0 ? 1 : Integer.valueOf(args[0]);
14      final long numeroPorThread = (TOTAL_NUMEROS/threads);
15      System.out.printf("\nMissao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios usando Threads!\n");
16      System.out.printf("-> Thread iniciada (%s)... \n", Thread.currentThread().getName());
17      System.out.printf("-> Criando +%d Thread(s) para isso:\n", threads);
18      // Le o tempo do sistema no inicio do processamento
19      final double startTime = System.currentTimeMillis();
20      for(int i = 0; i < threads; i++)
21      { new MultipleThreadExample(numeroPorThread).start(); // Threads em paralelo!
22      }
23      // Tempo de processamento em segundos
24      final double totalSecs = (System.currentTimeMillis()-startTime)/1000.0;
25      System.out.printf("-> Thread finalizada (%s) em %.2fs!\n", Thread.currentThread().getName(), totalSecs);
26    }
27 }
```

Criando Threads em Java

Exemplo 7



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com várias *Threads*:

```
28 @Override
29 public void run()
30 { System.out.printf("----> Iniciando Thread (%s)...\n", Thread.currentThread().getName());
31   final double startTime = System.currentTimeMillis();
32   // Sorteia um numero (randomico)
33   Random rand = new Random();
34   // Eleva a 10a potencia cada numero para o processamento mais complexo
35   for(int i = 0; i < numerosAGerar; i++)
36   { Math.pow(rand.nextDouble(), 10);
37   }
38   final double totalSecs = (System.currentTimeMillis()-startTime)/1000.0;
39   System.out.printf("----> Encerrando Thread (%s)!\n", Thread.currentThread().getName());
40   System.out.printf("----> Missao da Thread (%s) cumprida em %.2fs!\n\n", Thread.currentThread().getName(), totalSecs);
41 }
42 }
43 }
```



```
Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios usando Threads!
-> Thread iniciada (main)...
-> Criando +1 Thread(s) para isso:
----> Thread criada (Thread-0)!
-> Thread finalizada (main) em 0,00s!
----> Iniciando Thread (Thread-0)...
----> Encerrando Thread (Thread-0)!
----> Missao da Thread (Thread-0) cumprida em 36,34s!
```

Criando Threads em Java

Exemplo 8



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com várias *Threads*:
 - Utilizando o console: *java MultipleThreadExample.java*

```
D:\Work Files\Meus Documentos - Robson\IMT - Grad\2023\2oSem\ECM251-Linguagem de Programação I\
Cliente-Servidor Java Sockets e Threads\Código\Projeto4>java MultipleThreadExample.java

Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios usando Threads!
-> Thread iniciada (main)...
-> Criando +1 Thread(s) para isso:
----> Thread criada (Thread-0)!
-> Thread finalizada (main) em 0,00s!
----> Iniciando Thread (Thread-0)...
----> Encerrando Thread (Thread-0)!
----> Missao da Thread (Thread-0) cumprida em 39,46s!
```

Criando Threads em Java

Exemplo 9



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com várias *Threads*:
 - Utilizando o console: *java MultipleThreadExample.java 1*

```
D:\Work Files\Meus Documentos - Robson\IMT - Grad\2023\2oSem\ECM251-Linguagem de Programação I\
Cliente-Servidor Java Sockets e Threads\Código\Projeto4>java MultipleThreadExample.java 1

Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios usando Threads!
-> Thread iniciada (main)...
-> Criando +1 Thread(s) para isso:
----> Thread criada (Thread-0)!
-> Thread finalizada (main) em 0,00s!
----> Iniciando Thread (Thread-0)...
----> Encerrando Thread (Thread-0)!
----> Missao da Thread (Thread-0) cumprida em 37,39s!
```

Criando Threads em Java

Exemplo 10



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com várias *Threads*:
 - Utilizando o console: *java MultipleTreadExample.java 2*

```
D:\Work Files\Meus Documentos - Robson\IMT - Grad\2023\2oSem\ECM251-Linguagem de Programação I\
Cliente-Servidor Java Sockets e Threads\Código\Projeto4>java MultipleThreadExample.java 2

Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios usando Threads!
-> Thread iniciada (main)...
-> Criando +2 Thread(s) para isso:
----> Thread criada (Thread-0)!
----> Thread criada (Thread-1)!
----> Iniciando Thread (Thread-0)...
-> Thread finalizada (main) em 0,00s!
----> Iniciando Thread (Thread-1)...
----> Encerrando Thread (Thread-0)!
----> Missao da Thread (Thread-0) cumprida em 20,60s!

----> Encerrando Thread (Thread-1)!
----> Missao da Thread (Thread-1) cumprida em 20,81s!
```

Criando Threads em Java

Exemplo 11



- Gerar 1 bilhão de números aleatórios com várias *Threads*:
 - Utilizando o console: *java MultipleTreadExample.java 3*

```
D:\Work Files\Meus Documentos - Robson\IMT - Grad\2023\2oSem\ECM251-Linguagem de Programação I\B
Cliente-Servidor Java Sockets e Threads\Código\Projeto4>java MultipleThreadExample.java 3

Missao: Gerar um bilhao de numeros aleatorios usando Threads!
-> Thread iniciada (main)...
-> Criando +3 Thread(s) para isso:
----> Thread criada (Thread-0)!
----> Thread criada (Thread-1)!
----> Iniciando Thread (Thread-0)...
----> Thread criada (Thread-2)!
----> Iniciando Thread (Thread-1)...
-> Thread finalizada (main) em 0,00s!
----> Iniciando Thread (Thread-2)...
----> Encerrando Thread (Thread-0)!
----> Missao da Thread (Thread-0) cumprida em 13,53s!

----> Encerrando Thread (Thread-2)!
----> Missao da Thread (Thread-2) cumprida em 13,57s!

----> Encerrando Thread (Thread-1)!
----> Missao da Thread (Thread-1) cumprida em 13,70s!
```


Conclusões



- É fundamental entender os conceitos de programação com **Threads** concorrentes para criá-las e gerenciá-las de forma segura e eficiente, usando as classes e recursos fornecidos pelo **Java**, como os pacotes *java.lang.Thread* e *java.util.concurrent*;
- O uso incorreto de **Threads** pode levar a problemas de concorrência, como condições de corrida e bloqueios;
- Novas abordagens, como programação assíncrona e paralela, também estão disponíveis no **Java**, oferecendo alternativas às **Threads** tradicionais, visando melhorar o desempenho e a eficiência do código.

Tópico

- Um único Cliente para o Servidor

ECM251 – Linguagens de Programação I

Um único Cliente para o Servidor

Definição



- As soluções de arquitetura **Cliente-Servidor** apresentadas anteriormente, com complexidade e dificuldade de forma iterativa e incremental por motivos didáticos, apresentavam um **Servidor** cuidando da conexão com um único **Cliente**;
- Em **Java**, pelo fato do método ***nextLine()*** ser utilizado de forma **Bloqueante**, aguardando a chegada de uma linha pelo seu fluxo de entrada, a execução do programa do **Servidor** não tem como tratar outro **Cliente** ao mesmo tempo, senão aquele que está monitorando sua entrada;

Exemplo (aula passada)



- Método `nextLine()` do **Servidor** utilizado de forma **Bloqueante**:

```
56 private static void conversaComCliente() throws IOException
57 { String msg;
58   // Escutando as mensagens do cliente que chegam ao servidor
59   while(entrada.hasNextLine()) // Aguarda proxima mensagem do cliente...
60   { msg = leMensagemCliente(); // Le mensagem do Cliente
61     retornaMensagemCliente(msg); // Servidor retorna mensagem ao cliente
62   }
63 }
64
65 private static String leMensagemCliente() throws IOException
66 { String msg = entrada.nextLine(); // Le mensagem do Cliente
67   System.out.print("Chegou do Cliente: ");
68   System.out.println(msg); // Imprime na tela a mensagem de entrada
69   return msg;
70 }
71
72 private static void retornaMensagemCliente(String msg) throws IOException
73 { // Servidor retorna mensagem ao Cliente
74   saida.println(msg);
75   System.out.print("Ecoou ao Cliente: ");
76   System.out.println(msg); // Imprime na tela a mensagem de saÃ-da
77 }
```

Método Bloqueante!!!

Conclusão



- Seguindo essa linha de solução, no caso de haver a necessidade de mais de um **Cliente** tentando se conectar ao mesmo **Servidor** e da implementação desse **Servidor** estar utilizando uma API de *Sockets* com operação bloqueante, como foi o caso, uma das soluções possíveis é que o **Servidor** seja implementado utilizando **Threads** separadas, cada uma cuidando da comunicação com um **Cliente** distinto.

Tópico

- *Cliente-Servidor Java Sockets e Threads*

Características



- Os códigos apresentados são aplicações simples da arquitetura **cliente-servidor** em **Java**;
- O código do **servidor** não apresenta interface gráfica, apenas mensagens de **status**, via console;
- O código do **cliente** apresenta interface com o usuário simples, do tipo **Swing**, além de apresentar mensagens de **status** via console, também;
- Essas aplicações não permitem o envio de mensagens do **servidor** para o **cliente**, somente do **cliente** para o **servidor**;
- Essas aplicações permitem conexões de mais de um **cliente** ao **servidor** por vez;

Características



- Pelo fato destas aplicações **Java** apresentarem métodos **bloqueantes** para realizar a comunicação entre **cliente-servidor**, o **servidor** precisa se dedicar a esperar por dados de um único **cliente** por vez, fazendo com que, naturalmente, a execução de sua tarefa de comunicação seja limitada a esse único **cliente**;
- Uma das estratégias, então, que possibilita ao **servidor** a conexão de mais de um **cliente** por vez, é a da criação de outras **tarefas concorrentes** à primeira, ou **Threads**, executadas ao mesmo tempo e independentes, cada uma cuidando da conexão com um dos seus **clientes** especificamente.

ECM251 – Linguagens de Programação I

Um único Cliente para o Servidor

Exemplo 12



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

Classe *Server.java*

Exemplo 12



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

```
1 import java.io.IOException;
2 import java.net.ServerSocket;
3
4 public class Server
5 {   public static final String ADDRESS = "127.0.0.1"; // IP Address local do servidor
6     public static final int PORT = 4000; //ou 3334
7     private ServerSocket serverSocket;
8
9     public void start() throws IOException
10    {   serverSocket = new ServerSocket(PORT);
11        System.out.println("Servidor iniciado na porta: " + PORT);
12        clientConnectionLoop();
13    }
14
15    private void clientConnectionLoop() throws IOException
16    {   System.out.println("Aguardando conexao de um cliente!");
17        do
18        {   ClientSocket clientSocket = new ClientSocket(serverSocket.accept());
19            new Thread(() -> clientMessageLoop(clientSocket)).start(); // Criando uma Expressão Lambda
20        }while(true);
21    }
22 }
```


Exemplo 12



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

```
23 public void clientMessageLoop(ClientSocket clientSocket)
24 { String msg;
25   try
26   { while((msg = clientSocket.getMessage()) != null && !msg.equalsIgnoreCase("sair"))
27     { System.out.printf("Mensagem recebida do cliente %s: %s\n", clientSocket.getRemoteSocketAddress(), msg);
28       }
29   }
30   finally
31   { clientSocket.close();
32   }
33 }
34
35 public static void main(String args[])
36 { System.out.println("*v*v*v* CONSOLE DO SERVIDOR *v*v*v*");
37   try
38   { Server server = new Server();
39     server.start();
40   }
41   catch(IOException ex)
42   { System.out.println("Erro ao iniciar o servidor: " + ex.getMessage());
43   }
44   System.out.println("Servidor finalizado!");
45 }
46 }
47
```

ECM251 – Linguagens de Programação I

Um único Cliente para o Servidor

Exemplo 13



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

Classe Client.java

Exemplo 13



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

```
1 import java.io.IOException;
2 import java.io.PrintWriter;
3 import java.net.Socket;
4 import java.util.Scanner;
5
6 public class Client
7 { private Socket clientSocket;
8   private Scanner scanner;
9   private PrintWriter saida;
10
11   public Client()
12   { scanner = new Scanner(System.in);
13   }
14
15   public void start() throws IOException
16   { clientSocket = new Socket(Server.ADDRESS, Server.PORT);
17     saida = new PrintWriter(clientSocket.getOutputStream(), true);
18     System.out.println("Cliente " + Server.ADDRESS + ":" + Server.PORT + " conectado ao servidor!");
19     messageLoop();
20   }
21 }
```

Exemplo 13



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

```
22 private void messageLoop() throws IOException
23 { String msg;
24   System.out.println("Aguardando a digitação de uma mensagem!");
25   do
26   { System.out.print("Digite uma mensagem (ou <sair> para finalizar): ");
27     msg = scanner.nextLine();
28     saida.println(msg);
29   }while(!msg.equalsIgnoreCase("sair"));
30 }
31
32 public static void main(String args[])
33 { System.out.println("*v*v*v* CONSOLE DO CLIENTE *v*v*v*");
34   try
35   { Client client = new Client();
36     client.start();
37   }
38   catch(IOException ex)
39   { System.out.println("Erro ao iniciar o cliente: " + ex.getMessage());
40   }
41   System.out.println("Cliente finalizado!");
42 }
43 }
```

ECM251 – Linguagens de Programação I

Um único Cliente para o Servidor

Exemplo 14



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

Classe *ClientSocket.java*

Exemplo 14



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

```
1 import java.io.*;
2 import java.net.Socket;
3 import java.net.SocketAddress;
4
5 public class ClientSocket
6 {   private final Socket socket;
7     private final BufferedReader entrada;
8     private final PrintWriter saida;
9
10    public ClientSocket(final Socket socket) throws IOException
11    {   this.socket = socket;
12        System.out.println("Cliente " + socket.getRemoteSocketAddress() + " se conectou!");
13        entrada = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()));
14        saida = new PrintWriter(socket.getOutputStream(), true);
15    }
16
17    public SocketAddress getRemoteSocketAddress()
18    {   return socket.getRemoteSocketAddress();
19    }
20 }
```

ECM251 – Linguagens de Programação I

Um único Cliente para o Servidor

Exemplo 14



- Projeto Java Multicliente-Servidor com *Socket* e *Threads*:

```
21     public void close()
22     { try
23         { entrada.close();
24           saida.close();
25           socket.close();
26         }
27       catch(IOException ex)
28       { System.out.println("Erro o fechar o socket: " + ex.getMessage());
29       }
30     }
31
32     public String getMessage()
33     { try
34         { return entrada.readLine();
35         }
36       catch(IOException ex)
37       { return null;
38       }
39     }
40
41     public boolean sendMsg(String msg)
42     { saida.println(msg);
43       return !saida.checkError();
44     }
45 }
```


Conclusões



- Usar **Threads** no servidor permite que ele atenda a vários clientes simultânea e independentemente;
- O uso de aplicações em **Java**, com **múltiplos clientes** simultâneos conectados a um servidor, pode ser uma escolha viável para arquitetura **cliente-servidor**, dependendo dos requisitos do projeto e das necessidades específicas;
- A possibilidade de vários **clientes** se conectarem a um único **servidor**, ao mesmo tempo, abre um número grande de aplicações, uso e possibilidades de comunicação entre **cliente-servidor**.

Conclusões



- Essa solução com um **Servidor** utilizando múltiplas **Threads**, uma para cada **Cliente** conectado a ele, é parcialmente escalável, pois sempre haverá um limite de **Threads** permitidas pelo Sistema Operacional – SO e, conseqüentemente, um limite de **Cientes** conectados a esse **Servidor** simultaneamente, sendo, mesmo assim, bastante adequada para as aplicações onde sabe-se que não será atingido esse limite de conexões.

Exercícios



1. No tópico **Expressão Lambda em Java**, completar, viabilizar, executar e registrar o funcionamento dos códigos parciais apresentados nos Exemplos 1, 2 e 3 da página 5;
2. No tópico **Funções Anônimas em Java**, executar e registrar o funcionamento dos códigos apresentados nos Exemplos 4 e 5 das páginas 9 e 10, respectivamente;
3. No tópico **Criando Threads em Java**, executar e registrar o funcionamento dos códigos apresentados nos Exemplos 6, 7, 8, 9, 10 e 11, das páginas 23 até 30, respectivamente;
4. O que acontece se na linha de comando digitada via console:
`java MultipleTreadExample.java N`, o valor de **N** for aumentando? Há um limite pragmático para **N**? Justifique!

Exercícios



5. No tópico **Cliente-Servidor Java Sockets e Threads**, executar e registrar o funcionamento dos códigos apresentados nos Exemplos 12, 13 e 14, das páginas 39 até 47, respectivamente;
6. O que acontece se nas aplicações dos Exemplos 12, 13 e 14, o número de **Cientes** instanciados for elevado? Há um limite para a quantidade de **Cientes** na aplicação do **Servidor** fornecida? Justifique todas as respostas!

Exercício 7



- Criar um projeto denominado **ProjetoMultiClientServer** na IDE de sua preferência e digitar as classes fornecidas **ClientServer.java**, **Server.java** e **Client.java**;
- Executar, somente, a classe **Client.java**, verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;
- Executar a classe **Server.java**, verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;
- Sem encerrar a execução da classe **Server.java**, executar, a seguir, a primeira instância da classe **Client.java**, digitando algumas mensagens no seu respectivo console, uma após a outra e, por fim, optar por sair. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;

Exercício 7



- e. Sem encerrar a execução da classe **Server.java**, executar, a seguir, novamente, a primeira instância da classe **Client.java**, digitando algumas mensagens no seu respectivo console, uma após a outra e não optar por sair, ainda. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;
- f. Sem encerrar a execução da classe **Server.java**, executar, a seguir, a segunda instância da classe **Client.java**, digitando algumas mensagens no seu respectivo console, uma após a outra e não optar por sair, ainda. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;

Exercício 7



- g. Sem encerrar a execução da classe **Server.java**, executar, a seguir, a terceira instância da classe **Client.java**, digitando algumas mensagens no seu respectivo console, uma após a outra e não optar por sair, ainda. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;
- h. Sem encerrar a execução das classe **Server.java** e das classes **Client.java** instâncias **1**, **2** e **3**, digitar outra rodada de mensagens nos respectivos consoles das classes **Client.java** instâncias **1**, **2** e **3**, uma após a outra e não optar por sair, ainda, de nenhuma delas. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;

Exercício 7



- i. Encerrar a execução das classes ***Client.java*** instâncias **1, 2 e 3**, digitar, digitando **<sair>** no respectivo console, para cada uma delas, na ordem dada. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;
- j. Sem encerrar a execução da classe ***Server.java***, executar, a seguir, uma segunda instância da classe ***Server.java***. Verificar e registrar o que ocorre. Explique, em detalhes, o ocorrido;

Exercício Desafio 1



- Estudar, pesquisar, desenvolver e testar novas classes ***Server2.java***, ***Client2.java*** e ***ClientSocket2.java***, baseadas nas respectivas classes fornecidas, fazendo com que a nova classe **Servidor** encerre sua execução após o último **Cliente** se desconectar da mesma.

Exercício Desafio 2



- Estudar, pesquisar, desenvolver e testar novas classes ***ServerBidirectional.java***, ***ClientBidirectional.java*** e ***ClientSocketBidirectional.java***, baseadas nas respectivas classes fornecidas, fazendo com que a nova classe **servidor** retransmita de volta para a nova classe **cliente**, as mensagens que a classe **servidor** receber dessa classe **cliente**, apresentando-as, também, em ambos os consoles.

Bibliografia Básica



- MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, javascript e PHP (Tekne). Porto Alegre: Bookman, 2014. E-book. Referência Minha Biblioteca:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969>
- WINDER, Russel; GRAHAM, Roberts. Desenvolvendo Software em Java, 3ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 2009. E-book. Referência Minha Biblioteca:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1994-9>
- DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: how to program early objects. Hoboken, N. J: Pearson, c2018. 1234 p. ISBN 9780134743356.

Continua...

Bibliografia Básica (continuação)



- HORSTMANN, Cay S; CORNELL, Gary. Core Java. SCHAFRANSKI, Carlos (Trad.), FURMANKIEWICZ, Edson (Trad.). 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010. v. 1. 383 p. ISBN 9788576053576.
- LIANG, Y. Daniel. Introduction to Java: programming and data structures comprehensive version. 11. ed. New York: Pearson, c2015. 1210 p. ISBN 9780134670942.
- TURINI, Rodrigo. Desbravando Java e orientação a objetos: um guia para o iniciante da linguagem. São Paulo: Casa do Código, [2017]. 222 p. (Caelum).

Bibliografia Complementar



- HORSTMANN, Cay. Conceitos de Computação com Java. Porto Alegre: Bookman, 2009. E-book. Referência Minha Biblioteca:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577804078>
- MACHADO, Rodrigo P.; FRANCO, Márcia H. I.; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro. Desenvolvimento de software III: programação de sistemas web orientada a objetos em java (Tekne). Porto Alegre: Bookman, 2016. E-book. Referência Minha Biblioteca:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603710>
- BARRY, Paul. Use a cabeça! Python. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 458 p.
ISBN 9788576087434.

Continua...

ECM251 – Linguagens de Programação I

Aula 22 – L1/1 e L2/1

Bibliografia Complementar (continuação)



- LECHETA, Ricardo R. Web Services RESTful: aprenda a criar Web Services RESTful em Java na nuvem do Google. São Paulo: Novatec, c2015. 431 p.
ISBN 9788575224540.
- SILVA, Maurício Samy. JQuery: a biblioteca do programador. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2014. 544 p.
ISBN 9788575223871.
- SUMMERFIELD, Mark. Programação em Python 3: uma introdução completa à linguagem Python. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 506 p.
ISBN 9788576083849.

Continua...

Bibliografia Complementar (continuação)



- YING, Bai. Practical database programming with Java. New Jersey: John Wiley & Sons, c2011. 918 p.
- ZAKAS, Nicholas C. The principles of object-oriented JavaScript. San Francisco, CA: No Starch Press, c2014. 97 p. ISBN 9781593275402.
- TANENBAUM, Andrew S.; MAARTEN, V. S. Sistemas Distribuídos: princípios e paradigmas, Pearson Education. 2ª edição. 2008.
- GOETZ et. al. Java Concurrency in Practice, 1st edition, 2006.
- CALVETTI, Robson. Programação Orientada a Objetos com Java. Material de aula, São Paulo, 2020.

ECM251 – Linguagens de Programação I

Aula 22 – L1/1 e L2/1

FIM

Cliente-Servidor Java Sockets e Threads (L1/2 – L2/2)

2023

Horário

Terça-feira: 2 aulas/semana

- L1/2 (09h30min-11h10min): *Prof. Calvetti*;
- L2/2 (11h20min-13h00min): *Prof. Calvetti*;

ECM251 – Linguagens de Programação I

Cliente-Servidor Java Sockets e Threads

Exercícios



- Terminar, entregar e apresentar ao professor para avaliação, os exercícios propostos na aula de teoria, deste material.

Bibliografia (apoio)



- LOPES, ANITA. GARCIA, GUTO. Introdução à Programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.
- DEITEL, P. DEITEL, H. Java: como programar. 8 Ed. São Paulo: Prentice-Hall (Pearson), 2010;
- BARNES, David J.; KÖLLING, Michael. Programação orientada a objetos com Java: uma introdução prática usando o BlueJ . 4. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

ECM251 – Linguagens de Programação I

Aula 22 – L1/2 e L2/2

FIM