

ENVÍO DE OBJETOS A TRAVÉS DE SOCKETS

Intercambio de objetos entre el programa emisor y receptor o entre programas cliente y servidor usando sockets.

. OBJETOS EN SOCKETS TCP

Las clases **ObjectInputStream** y **ObjectOutputStream** nos van a permitir enviar y recibir objetos a través de los sockets TCP.

Utilizaremos los métodos **readObject()** para leer el objeto del stream y **writeObject()** para escribir el objeto en el stream.

El constructor de cada una de las clases admite un **InputStream** y un **OutputStream** respectivamente.

Para obtener un flujo de entrada sobre el socket de donde leer/recibir objetos:

```
ObjectInputStream inObjeto=  
new ObjectInputStream( socket.getInputStream());
```

Para obtener un flujo de salida sobre el socket en donde escribir/enviar objetos:

```
ObjectOutputStream outObjeto=  
new ObjectOutputStream( socket.getOutputStream());
```

Las clases a las que pertenecen estos objetos a transmitir, leer/escribir, tienen que implementar la interface Serializable.

. OBJETOS EN SOCKETS UDP

Para intercambiar objetos a través de sockets UDP utilizaremos las clases **ByteArrayOutputStream** y **ByteArrayInputStream**.

Previamente al envío se necesita convertir el objeto a un array de bytes.