

WEBSOCKETS

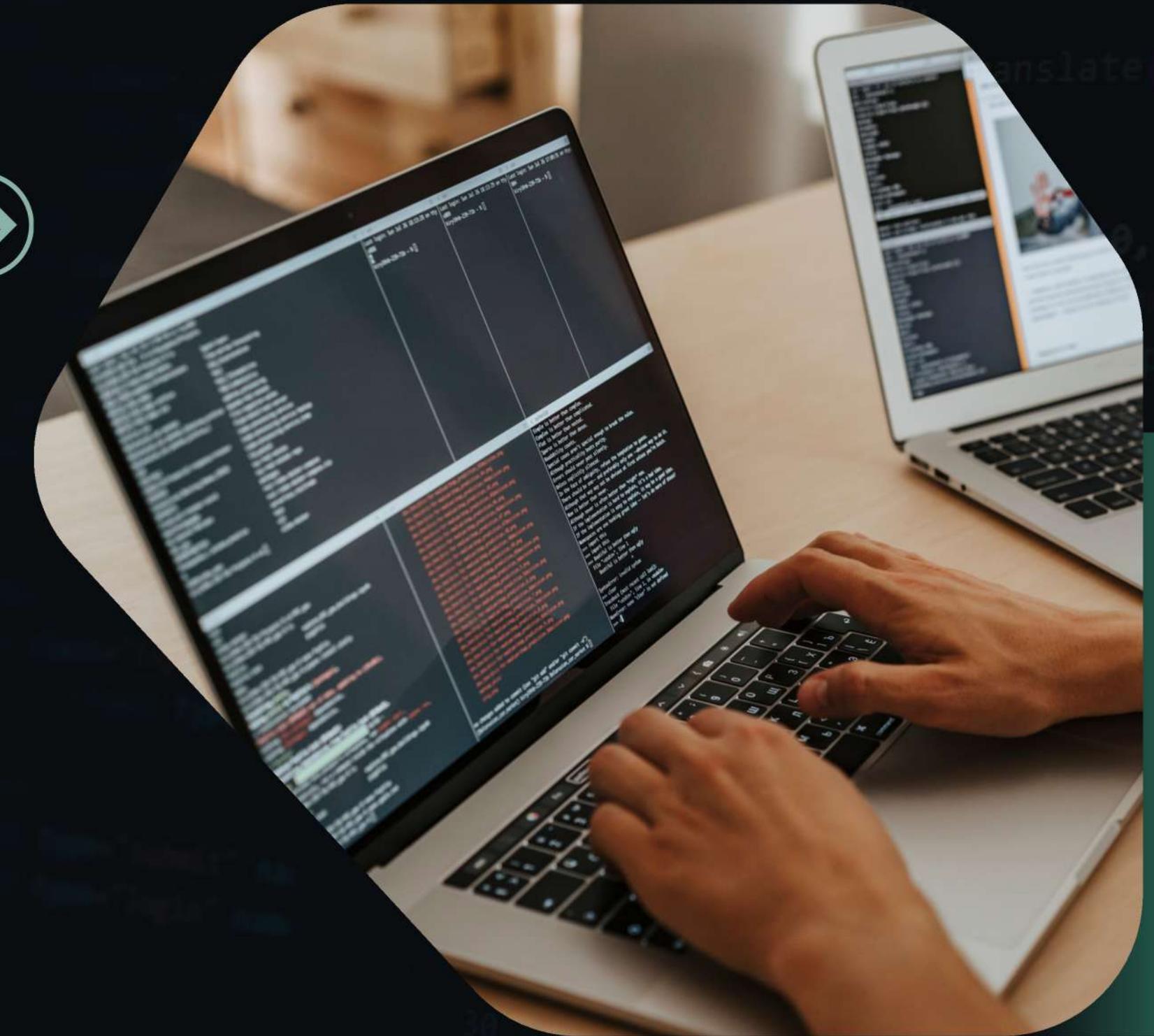
THALLES MAIA - SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

```
background: url(cdn.jsdelivr.net@v1.0.0@fontello@fontello.woff2);
background-size: 100vw 100vh;
}
.box{
    position: absolute;
    top: 50%;
    left: 50%;
    transform: translate(-50%, -50%);
    width: 400px;
    padding: 40px;
    background: linear-gradient(0deg, transparent 0%, transparent 40px, black 40px, black 100px);
    box-sizing: border-box;
    box-shadow: 0 15px 25px 0 black;
    border-radius: 10px;
}
.box h2{
    margin: 0 0 30px;
    padding: 0;
    color: white;
    text-align: center;
}
.box h3{
    margin: 0 0 10px;
    padding: 0;
    color: white;
    text-align: center;
}
.box .inputp-
```

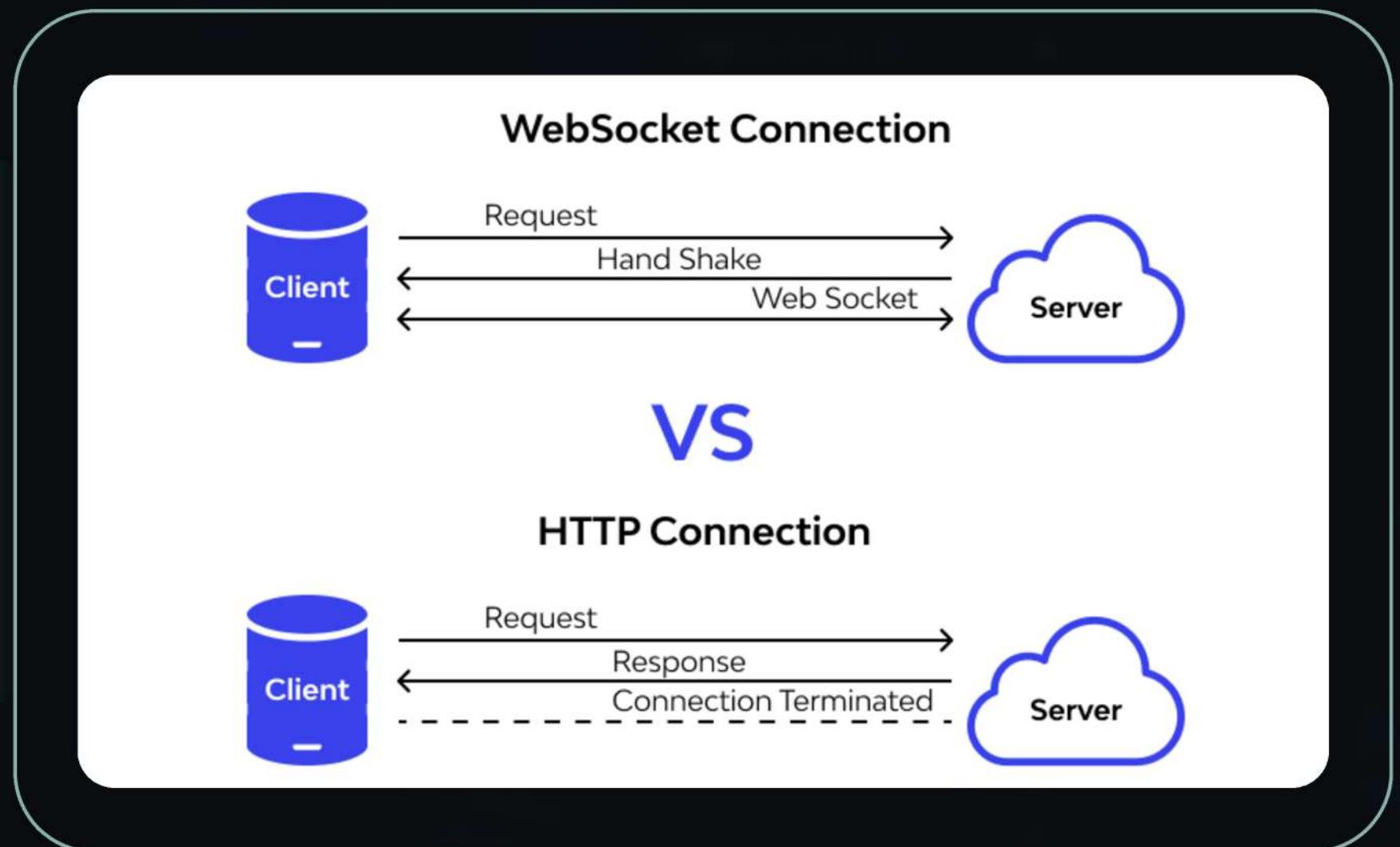
O QUE É?

(RFC 6455)

- **HANDSHAKE**
- **101 SWITCHING PROTOCOLS**
- **KEEP-ALIVE**
- **COMUNICAÇÃO BIDIRECIONAL**



HTTP X WEBSOCKETS



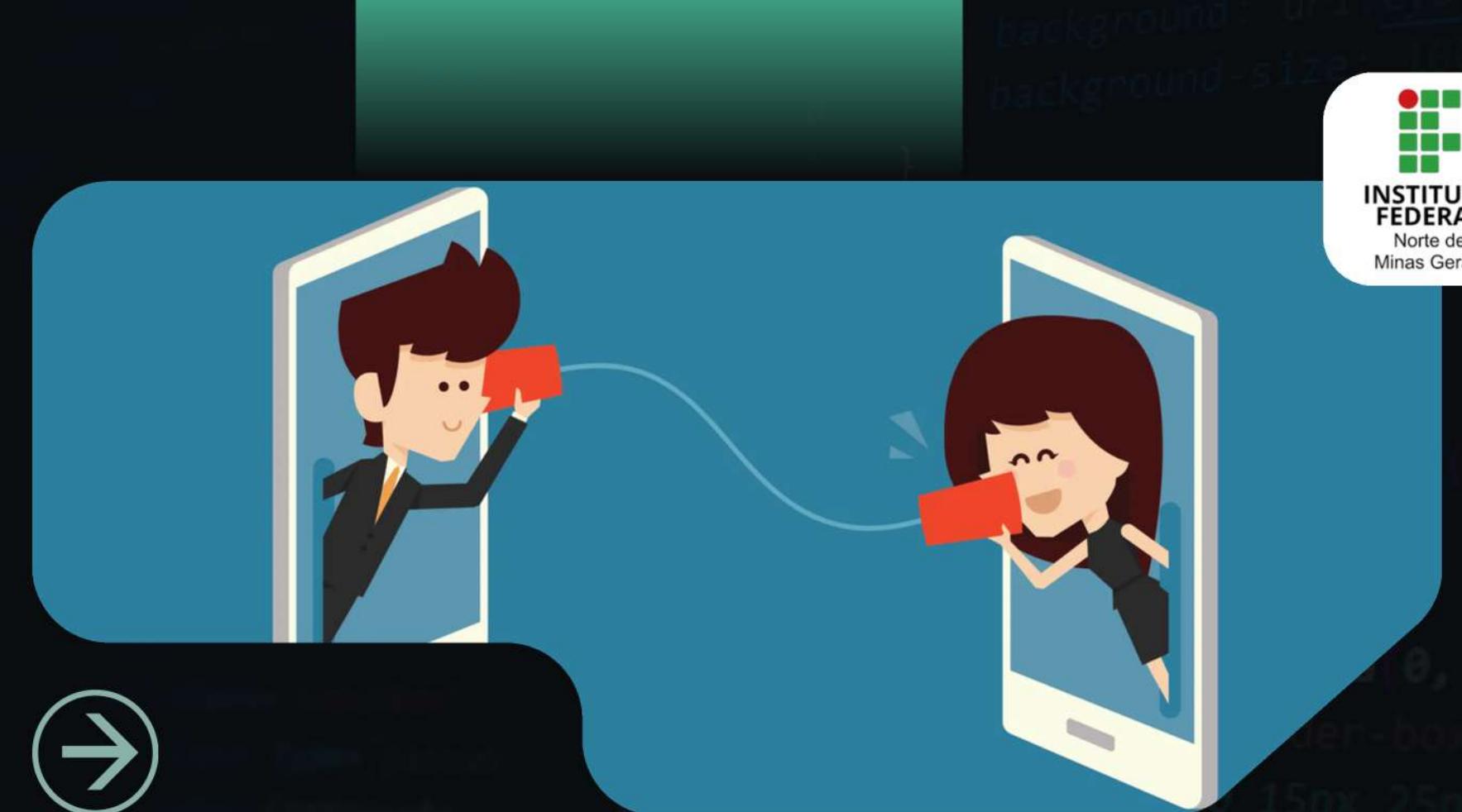
*HTTP/1.1 E HTTP/2

VANTAGENS

- *Comunicação em Tempo Real*
- *Eficiência de Banda*
- *Comunicação Bidirecional*

LIMITAÇÕES

- *Comunicação em Tempo Real?*
- *Gerenciamento de Estado*
- *Complexidade de Reconexão*



COMANDOS

INICIAR O SERVIDOR

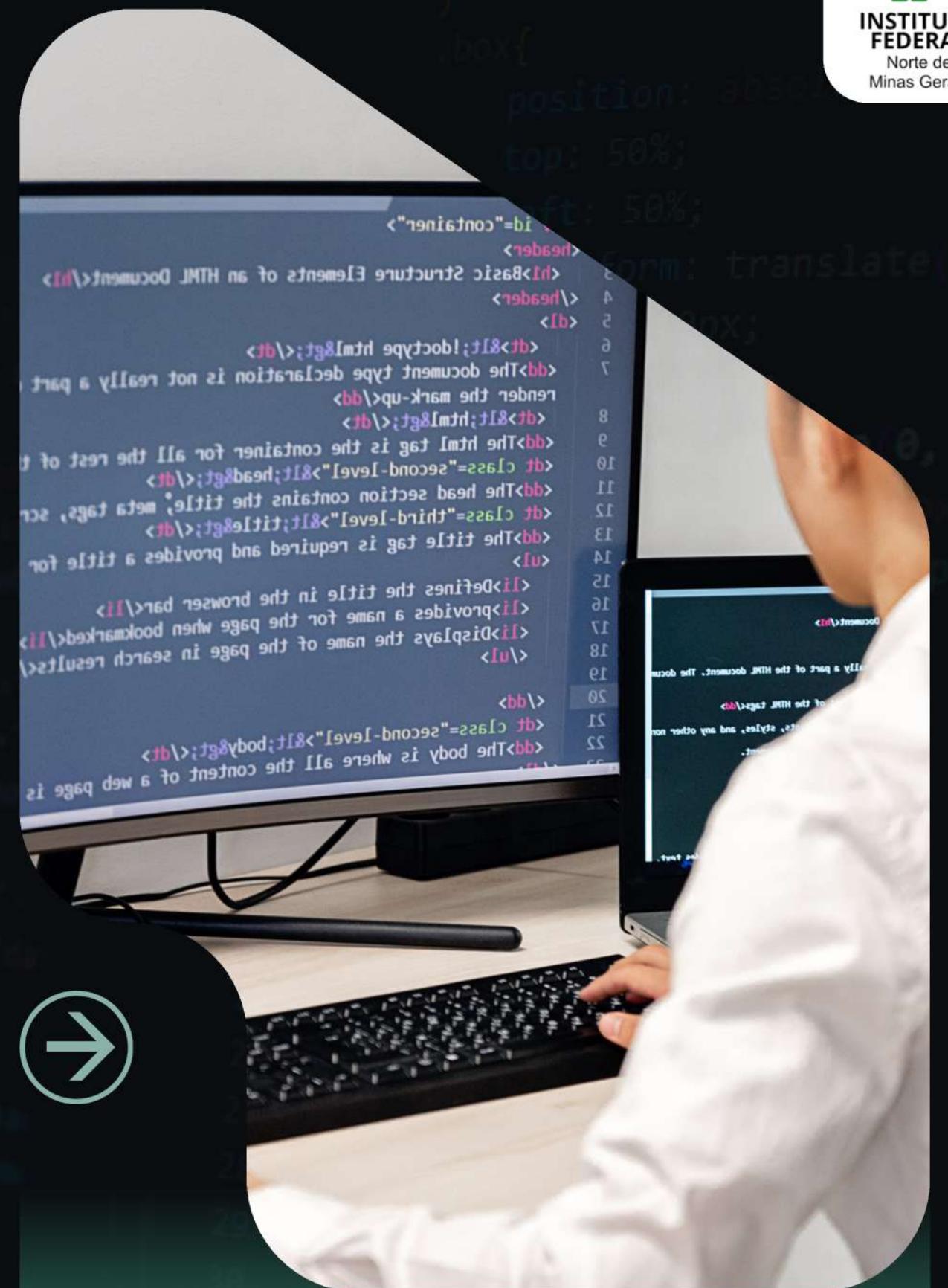
```
websockets.serve(funcao, "0.0.0.0", 8000)
```

ENVIAR MENSAGEM

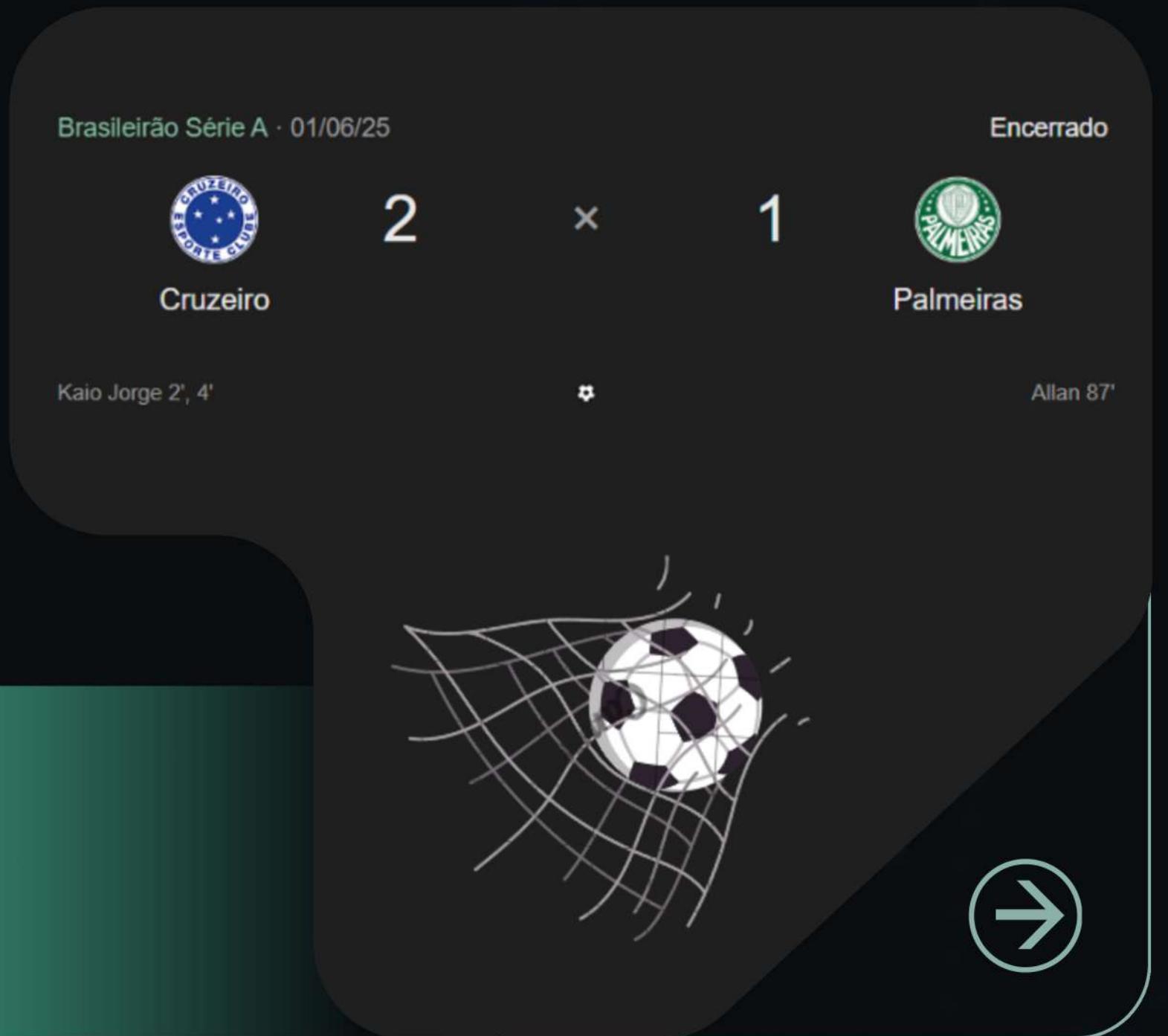
```
await websocket.send("Olá Mundo")
```

RECEBER MENSAGENS

```
async for message in websocket:  
    print(message)
```



APLICAÇÕES PRÁTICAS



- ***Chats e Mensageiros***
- ***Ferramentas Colaborativas***
- ***Notificações de Redes Sociais***
- ***Atualizações de Esportes/Ao Vivo***

FALANDO EM CHATS...



OBRIGADO

