

### Práctica Lección 2. Mensajería de Baja Latencia I

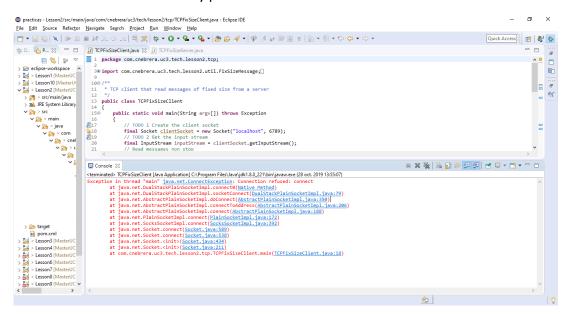
# Práctica 1: Creación de comunicaciones TCP

En esta práctica crearemos un canal de comunicación simple TCP en Java, probando el envío y recepción y la serialización de mensajes. Cada mensaje representa un precio de mercado, con su instrumento, cantidad y precio.

Mensajes de tamaño fijo

#### **Ejecutando**

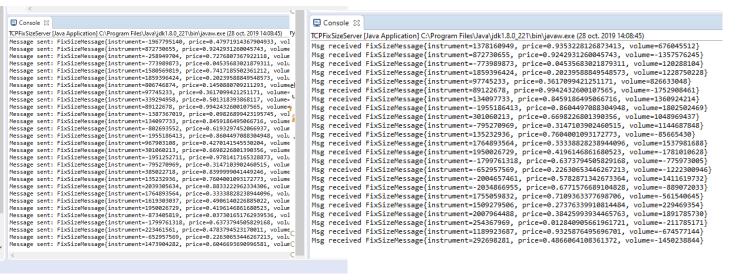
1) Si ejecutáis únicamente el cliente veréis que da una excepción "ConnectionRefused" ya que no encuentra al servidor en la IP y puerto indicada.



2) Hagámoslo ahora en el orden correcto, primero el servidor. Veremos que se queda esperando a que llegue algún cliente. Si ejecutamos ahora el cliente veremos como el servidor escribe en el socket de cliente y el cliente los recibe, 1 mensaje por segundo hasta que no los paremos.

#### Mensajes enviados

#### Mensajes recibidos

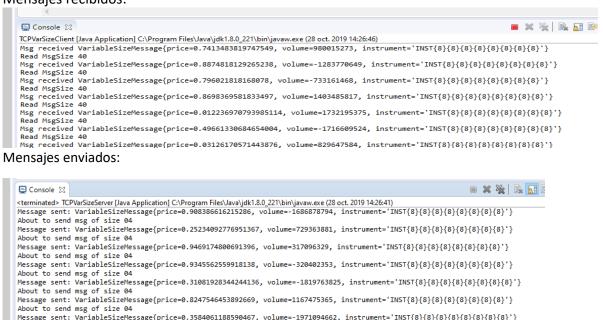


Mensajes de tamaño variable



#### Adrián Hernández, NIA: 100414379

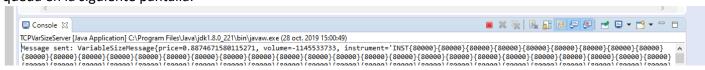
Esta vez mandaremos mensajes de tipo VariableSizeMessage. En este caso el ensamblado no es tan sencillo, debemos saber cuánto ocupa el mensaje para poder esperar a tener suficientes bytes en el stream. Para ello vamos a incluir en cada mensaje que enviamos 4 bytes con el tamaño del mensaje. Mensajes recibidos:



Mensajes de tamaño variable grandes.

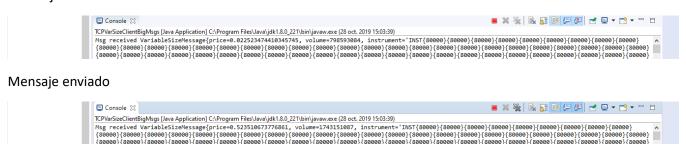
Usando el mismo código de la práctica anterior, incrementad el número que se da al método: VariableSizeMessage.generateRandomMsg()

En el ejercicio anterior usamos un 8, creando un mensaje pequeño. Si lo incrementáis a 80000 y volvéis a ejecutar veréis que el servidor envía el primer mensaje y se bloquea justo antes de enviar el segundo. El cliente recibe la cabecera con el tamaño del mensaje, pero se queda en bucle infinito esperando que haya suficientes bytes en el stream. Luego de la ejecución no recibe el servidor no envía ningún mensaje y se queda en la siguiente pantalla:



Para solucionar esto se debe leer desde el cliente en pequeños bloques en lugar de esperar a todo el mensaje. Y al realizar las mejoras planteadas, el servidor envía y recibe de forma continua,

#### Mensaje recibido



#### Práctica 2: Creación de comunicaciones Multicast

En esta práctica crearemos un canal de comunicación simple Multicast en Java, probando el envío y recepción y la serialización de mensajes. Cada mensaje representa un precio de mercado, con su instrumento, cantidad y precio.



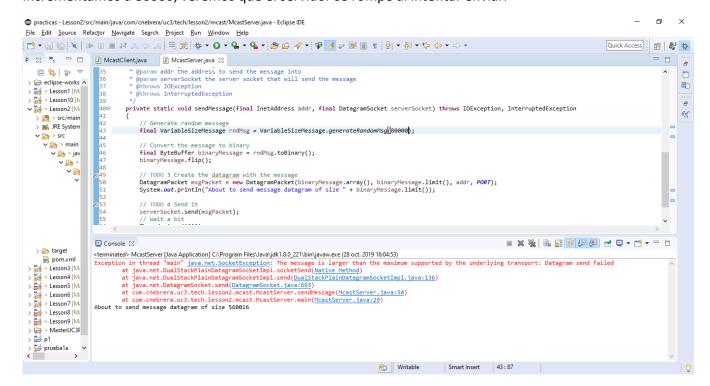
• Mensajes de tamaño variable.

## Al ejecutar el servidor se obtiene:

#### Al ejecutar el cliente se obtiene:

## Mensajes grandes

Al igual que en la práctica de TCP, podemos incrementar el tamaño del mensaje que envía el servidor. Si lo incrementamos a 80000, veremos que el servidor se rompe al intentar enviar.

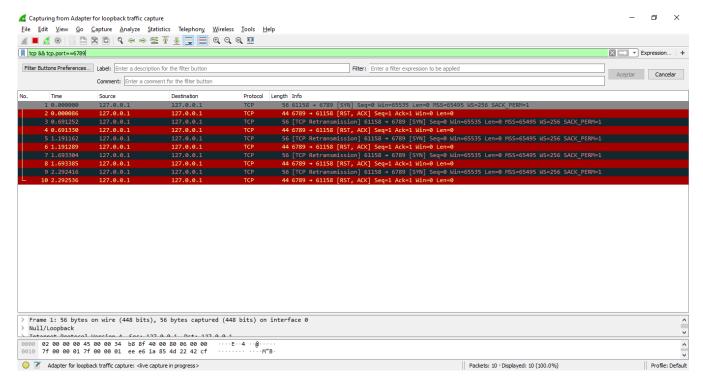


### Adrián Hernández, NIA: 100414379

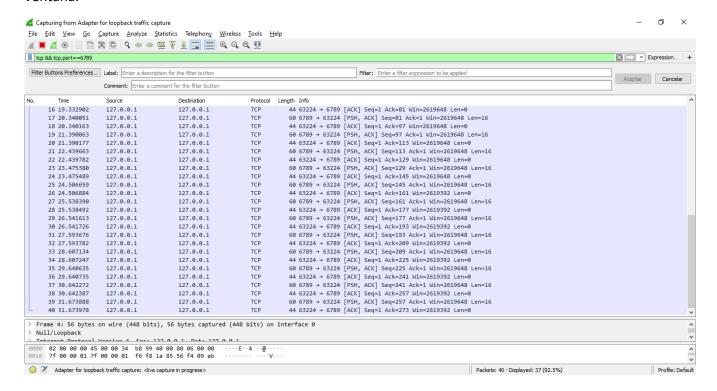
## Práctica 3: Analizando con Wireshark

#### a. Flujo TCP normal

Primero abrimos únicamente el cliente, va a fallar porque no hay servidor. Deberíais ver dos entradas en la lista. Una primera del cliente en un puerto aleatorio llamando al puerto del servidor de tipo SYNC, y una respuesta de rechazo por parte del SO.



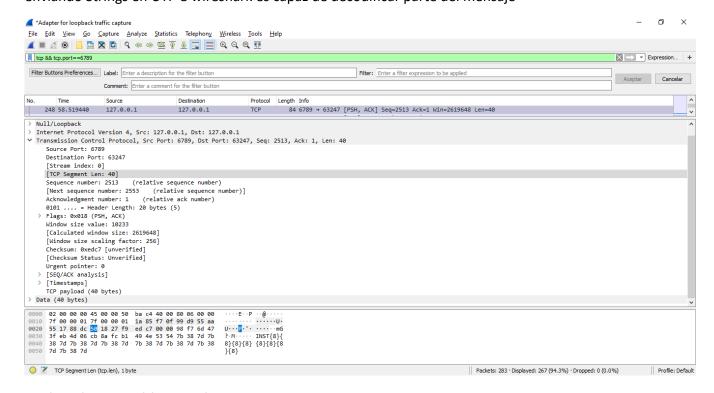
Si repetimos con el servidor arrancado veremos que además de los mensajes de sincronización iniciales ahora además tenemos mensajes de datos, ACK de control y mensajes de actualización de tamaño de ventana.





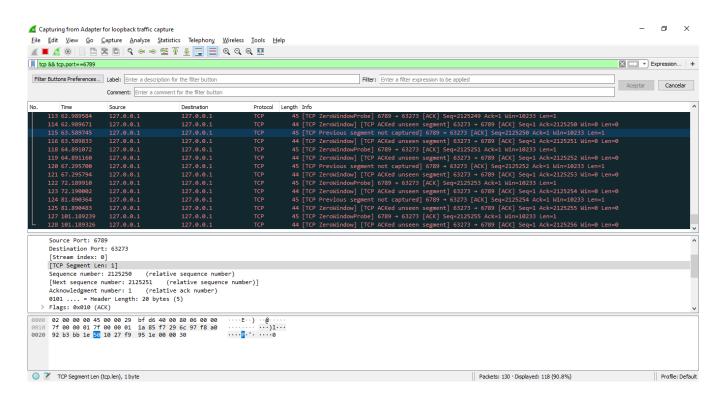
#### Adrián Hernández. NIA: 100414379

Vamos a repetir lo mismo con los mensajes de tamaño variable, esta vez pequeños de tamaño 8 como estaba en la práctica original. Si volvemos a ir a los mensajes de datos, veremos que esta vez al estar enviando Strings en UTF-8 wireshark es capaz de decodificar parte del mensaje



# b. Flujo TCP bloqueado

Esta vez vamos a repetir los mensajes de tamaño variable grandes que dejaban bloqueado el servidor y el cliente.





### Adrián Hernández, NIA: 100414379

## c. Flujo Multicast

Vamos a repetir el análisis, pero con un flujo de mensajería multicast utilizando la práctica anterior de multicast.

