

Progetto
Laboratorio Programmazione di rete
Mini-KaZaA

Andrea Di Grazia, Massimiliano Giovine

Anno Accademico 2008 - 2009

Indice

1	Introduzione	2
2	Bootstrap Server	3

Capitolo 1

Introduzione

Introduciamo

Capitolo 2

Bootstrap Server

Il bootstrap server si avvia dal main situato all'interno del file `BootstrapService.java`. Questo file esegue subito un blocco di tipo `try{}catch` nel quale si trovano le seguenti istruzioni.

```
1  try {
2    Registry registry = LocateRegistry.createRegistry(2008);
3    BootstrapGui g = new BootstrapGui();
4
5    g.setLocationRelativeTo(null);
6
7    g.setVisible(true);
8
9    BootstrapServer bss = new BootstrapServer(g);
10
11    BootstrapServerInterface stub =
12        (BootstrapServerInterface)
13        UnicastRemoteObject.exportObject(bss, 0);
14
15    SupernodeCallbacksImpl client_impl = new SupernodeCallbacksImpl
16        (new SupernodeList(), new NodeConfig());
17
18    SupernodeCallbacksInterface client_stub =
19        (SupernodeCallbacksInterface) UnicastRemoteObject.exportObject(client_impl, 0)
20
21    System.out.println("Ready to bind.");
22    registry.bind("Bootstrap", stub);
23    registry.bind("Callback", client_stub);
24
25
26 }
27 catch (Exception e) {
28     System.err.println("BootstrapService: " + e);
29 }
```