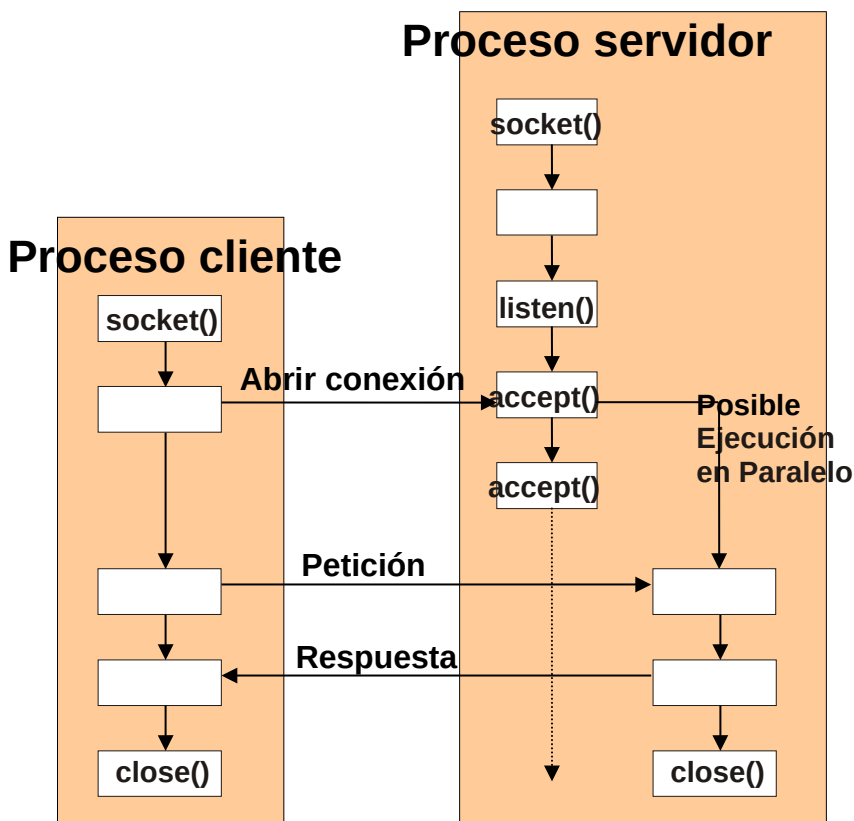
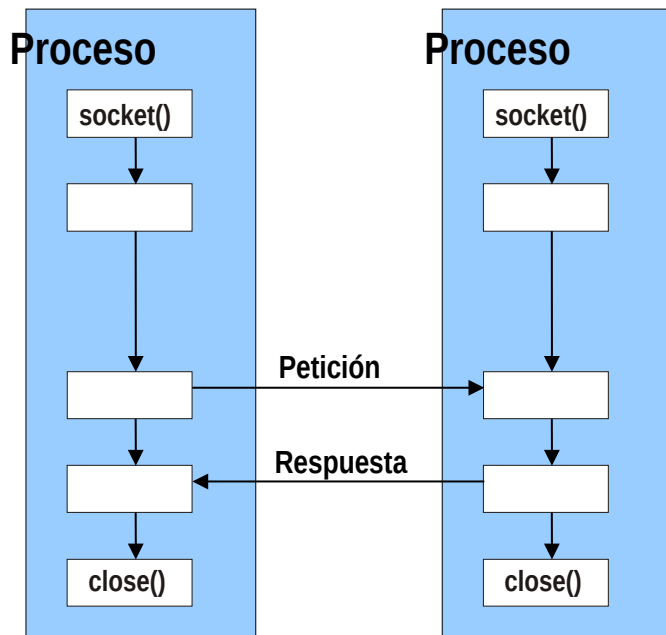


1. ¿Qué diferencias hay entre un servicio orientado a conexión y uno no orientado a conexión?
R: la principal diferencia radica en la forma en que se maneja la comunicación y se garantiza la entrega de datos: los servicios orientados a conexión establecen una conexión previa y ofrecen garantías de entrega y ordenación, mientras que los servicios no orientados a conexión no establecen una conexión previa y no ofrecen tales garantías.
2. Menciona los protocolos que utilizan servicio orientado a conexión y no orientado a conexión.
R: TCP Y UDP
3. ¿Qué diferencia hay entre una conexión persistente y una no persistente?
R: la diferencia principal radica en si se establece una nueva conexión para cada solicitud (no persistente) o si se reutiliza la misma conexión para múltiples solicitudes (persistente).
4. Define comunicación síncrona y asíncrona.
R: La comunicación síncrona es un estilo de comunicación en el que el emisor y el receptor están sincronizados en el tiempo y la comunicación asíncrona es un estilo de comunicación en el que el emisor no espera una respuesta inmediata del receptor antes de continuar con su propio proceso.
5. Define socket.
R: Un socket es un punto final de comunicación bidireccional entre dos programas que se ejecutan en la red. Funciona como una interfaz a través de la cual los programas pueden enviar y recibir datos
6. ¿Cuáles son los elementos que se requieren para la comunicación con sockets en C?
R: Bibliotecas, sockets, dirección del servidor
7. Completa los siguientes diagramas. Indica cuál es el esquema de socket stream y datagrama y qué protocolo utilizan.

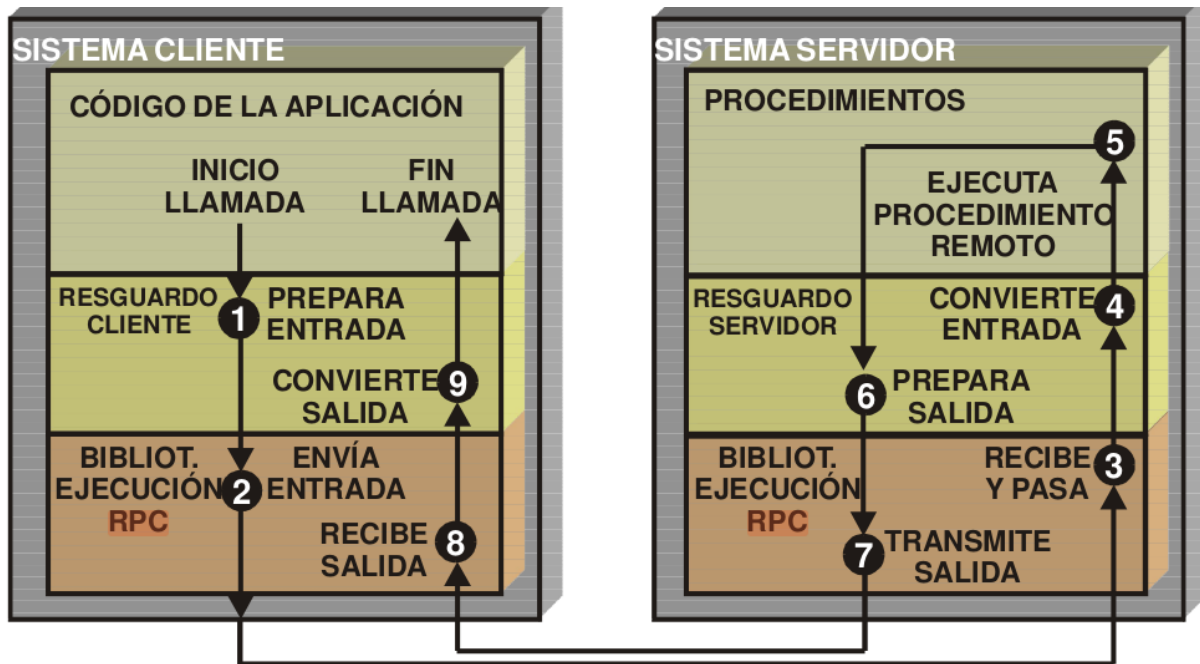




8. ¿Qué es RPC?

R:RPC significa "Remote Procedure Call" (Llamada a Procedimiento Remoto) y es un protocolo que permite a un programa solicitar un servicio de un programa ubicado en otra computadora de una red sin tener que entender los detalles de la red.

9. Describe el funcionamiento de RPC. Dibuja el diagrama con los 10 pasos.



10. Menciona las características de los objetos distribuidos.

R:Los objetos distribuidos son objetos que residen en diferentes sistemas y pueden comunicarse entre sí a través de la red.

11. Menciona al menos dos tecnologías de objetos distribuidos.

R: CORBA (Common Object Request Broker Architecture) y Java RMI (Java Remote Method Invocation)

12. Menciona los 3 niveles de la arquitectura Java RMI

R:

- 1.-Nivel de transporte (Remote Interface Level)
- 2.-Nivel de gestión de referencias remotas (Remote Object Level)
- 3.-Nivel de resguardo