|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **logo_udlap**    **EDEI** | **Recuperación de Información**  **Trabajo Práctico III** | | |
| **DEPARTAMENTO** | Computación, Electrónica y Mecatrónica | **MATERIA** | IS – 346 |
| **PROFESOR** | José Luis Zechinelli Martini | **PERIODO** | Otoño 2013 |
| **INTEGRANTES:** Rachid Cesín Gorostieta- 142768, Ulysses Lince Romero- 144088, Jorge Manuel Orozco Prado- 140398 | | | |

**Remote Method Invocation**

En esta práctica se revisó el procedimiento y las consideraciones que deben revisarse durante la construcción de una aplicación con Java RMI. Se tomó como objeto de estudio una aplicación simplificada de una casa de subastas. A continuación se explica la metodología, los aspectos técnicos de arquitectura utilizados y [blah]

1. **Introducción**

Dentro de nuestro sistema de subastas, el proceso se lleva a cabo de la siguiente manera:

* Un usuario se conecta y puede ofrecer un producto para subastar, estableciendo un precio inicial.
* Por otra parte, el usuario puede revisar el catálogo de productos ofertados, y realizar una oferta sobre un producto seleccionado. Esta oferta se puede hacer una o varias veces, siempre y cuando su valor sea mayor al monto actual del producto.

1. **Manejo de errores**