



Universidad de
Málaga



LENGUAJES Y
CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Programación Distribuida: Sockets en Java

Profesores:

Mercedes Amor

Javier Cámara

Gabriel Luque

Delia Rico

Inmaculada Ayala

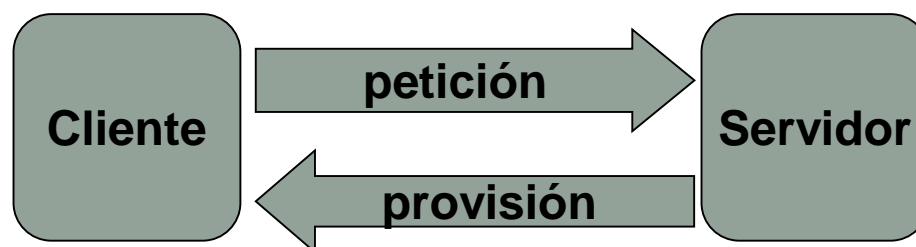
Lidia Fuentes

Daniel Muñoz

Francisco Rus

Paradigma Cliente/Servidor

- La programación de aplicaciones distribuidas sigue el paradigma cliente/servidor.
- Vamos a diferenciar entre procesos clientes y servidores.
- La estructura general de estas aplicaciones es:

**Cliente:**

```
...  
Petición_servicio()  
Servicio(...)  
....
```

Servidor:

```
WHILE TRUE DO  
    Espera_petición(...)  
    Servicio(...)  
END
```

Paradigma Cliente/Servidor

- Los procesos servidores:
 - Son procesos permanentemente activos que ofrecen un servicio concreto siempre disponible para los usuarios del servicio.
 - El servidor tiene una dirección fija y conocida denominada dirección IP.
- Los procesos clientes
 - piden un servicio en un momento dado.
 - Se comunican sólo con el servidor.
- Clientes y servidores de una misma aplicación se comunicarán mediante el intercambio de mensajes utilizando los servicios del nivel de Transporte
- El envío y recepción de mensajes se realiza a través de **sockets**

Programación con sockets

- Definición de socket
 - Un socket es un punto final (origen o destino) de comunicación entre procesos que se ejecutan en ordenadores diferentes
 - El canal que se establece es bidireccional (dúplex)
 - La interfaz socket es una API (*Application Programming Interface*) para realizar aplicaciones distribuidas sobre una red
- Dos tipos básicos de sockets
 - **Sockets TCP**: comunicación orientada a la conexión, fiable
 - **Sockets UDP**: comunicación no orientada a la conexión, no fiable

Alternativas para programa con sockets

- C/C++
 - La interfaz socket original estaba diseñada para ser usada desde C sobre sistemas UNIX
 - Tiene el inconveniente de ser compleja de usar
 - Problemas de portabilidad
- Java
 - Funciones de sockets simplificadas respecto a C
 - Código más corto y más legible
 - Código portable
- Otras alternativas
 - C# (.NET), Python, Perl, etc.

Programación con sockets TCP en Java

- Características:
 - Se utiliza el modelo cliente/servidor para establecer las conexiones
 - Una vez creado el canal de comunicaciones, los roles del servidor y del cliente dependen del programador
 - El servidor tiene que estar activo para que el cliente pueda establecer la conexión
 - Proporcionado en el paquete **java.net**
- Conceptos:
 - **ServerSocket**: clase que usa el servidor para aceptar conexiones de los clientes
 - **Socket de conexión**: socket que se crea cuando se establece una conexión entre un cliente y un servidor

Programación con sockets TCP en Java

- Acciones del servidor
 - Crear un **ServerSocket**
 - Esperar una solicitud de conexión
 - Crear el socket de conexión
 - Enviar/recibir usando el socket de conexión
 - Cerrar la conexión
- Acciones del cliente
 - Conectarse con el servidor (crea el socket de conexión)
 - Enviar/recibir usando el socket de conexión
 - Cerrar la conexión

Clase ServerSocket

- Socket para un servidor orientado a la conexión.
- Constructores:
 - **public ServerSocket(int port):** crea un socket que recibe peticiones por el puerto indicado (0 = cualquiera disponible). Máximo 50 peticiones en cola pendientes.
 - **public ServerSocket(int port, int count):** igual que el anterior pero especifica el número máximo de peticiones en cola pendientes.
 - **public ServerSocket():** crea un socket no vinculado (debe indicarse con **bind** el puerto antes de usarse).
- Métodos:
 - **public Socket accept():** saca una petición de la cola de pendientes (se bloquea si no hay) y crea un socket conectado al cliente.
 - **public void bind(SocketAddress sa):** vincula el socket a un puerto (indica por que puerto recibirá peticiones).
 - **public void close():** cierra el socket.
 - **public int getLocalPort() :** indica en que puerto está escuchando.

Clase Socket

- Socket para una conexión C/S orientada a la conexión.
- Constructor:
 - **public Socket (String address, int port):** crea un socket y lo conecta a la dirección IP y puerto indicados.
 - **public Socket (InetAddress address, int port):** crea un socket y lo conecta a la dirección IP y puerto indicados.
- Métodos:
 - **public InputStream getInputStream():** devuelve el stream para la recepción de datos.
 - **public OutputStream getOutputStream():** devuelve el stream para el envío de datos.
 - **public InetAddress getInetAddress():** dirección IP remota del socket.
 - **public int getLocalPort():** puerto local.
 - **public int getPort():** puerto remoto.

Envío y recepción a través de la clase Socket

- Una vez tengamos el socket conectado podemos utilizar los métodos `getInputStream()` y `getOutputStream()` para obtener los flujos asociados.
- Recepción:
 - Usaremos la clase **BufferedReader**. Ejemplo:

```
BufferedReader r = new BufferedReader(  
    new InputStreamReader(socket.getInputStream()));
```
 - Esta clase permite los métodos **read** (recibe uno o varios bytes) y **readLine** (recibe líneas completas y devuelve un String).
- Envío:
 - Usaremos la clase **PrintWriter**. Ejemplo:

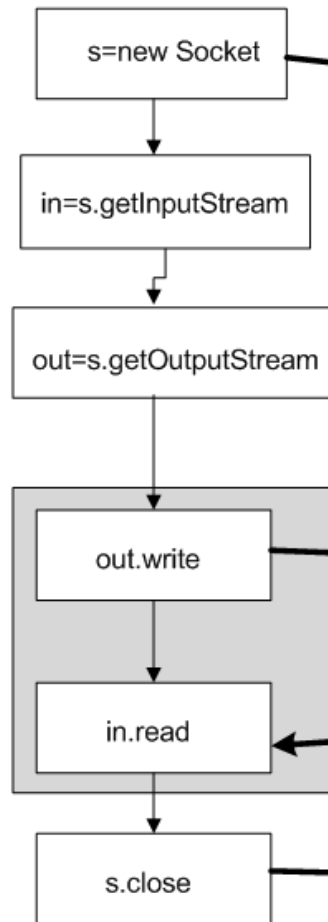
```
PrintWriter s = new PrintWriter(socket.getOutputStream(),true);
```
 - Esta clase permite los métodos **print**, **println** y **write**.

Cliente TCP

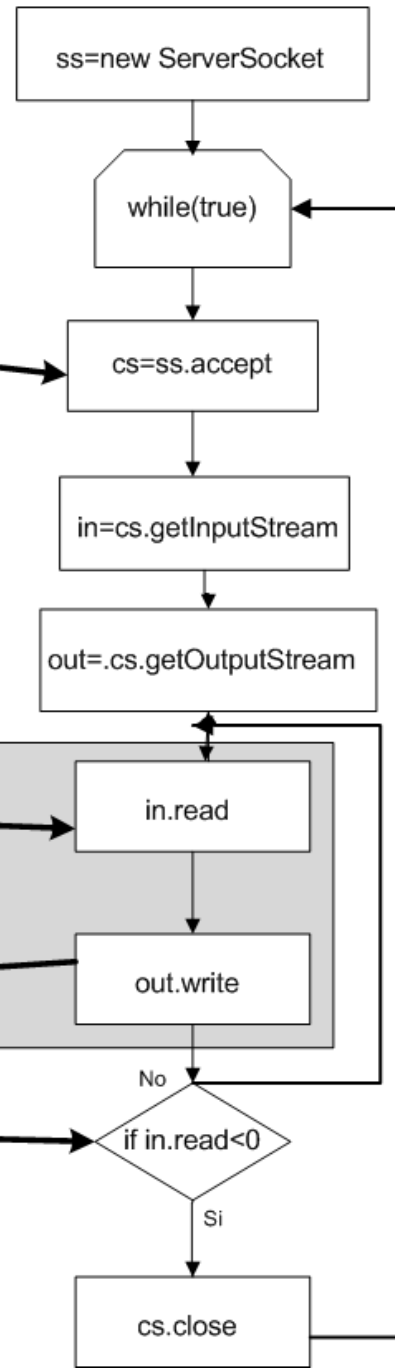
Servidor TCP

IP servidor

Puerto servidor



Puerto servidor



**Sockets Java
TCP**

Programación con sockets UDP en Java

- Características
 - UDP proporciona un servicio sin conexión
 - No existe un canal de comunicaciones preestablecido
 - No existen los roles de servidor y cliente
 - Los procesos envían mensajes (datagramas)
 - No se garantiza que los datagramas lleguen, ni el orden, ni tal vez la producción de datagramas duplicados
 - Es más eficiente que TCP
 - Los problemas de fiabilidad se producen con muy escasa probabilidad en redes locales

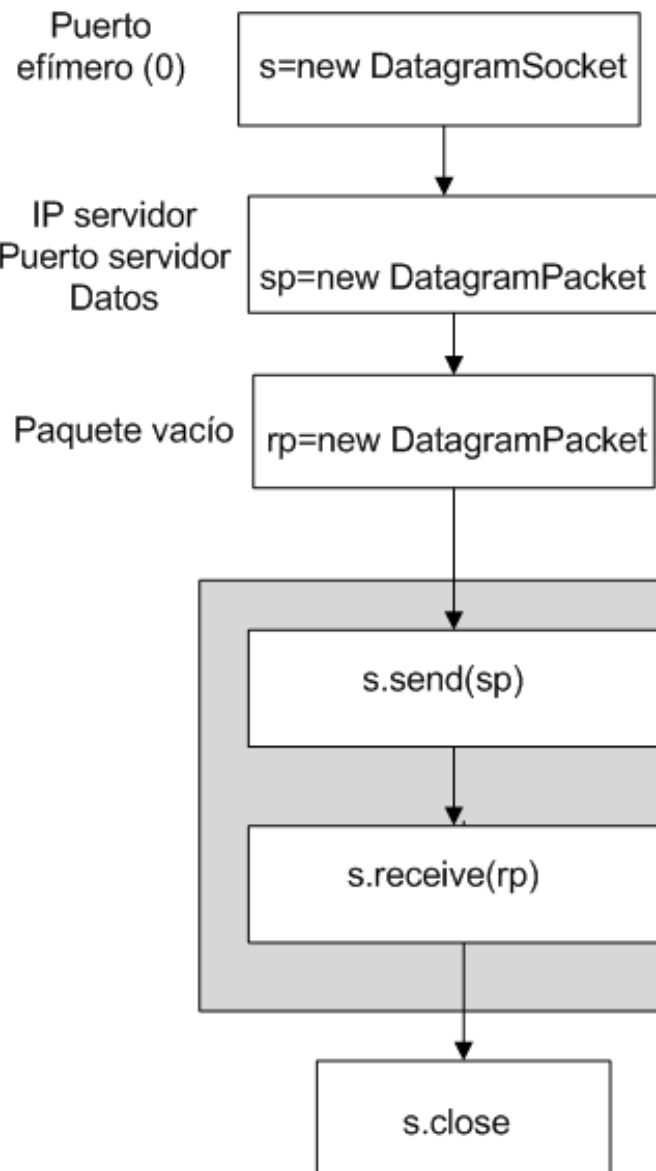
Programación con sockets UDP en Java

- Acciones del servidor
 - Crear un **DatagramSocket**
 - Recibir un mensaje (datagrama)
 - Enviar un mensaje de respuesta
- Acciones del cliente
 - Crear un **DatagramSocket**
 - Enviar un mensaje (datagrama)
 - Recibir mensaje de respuesta
 - Cerrar el socket

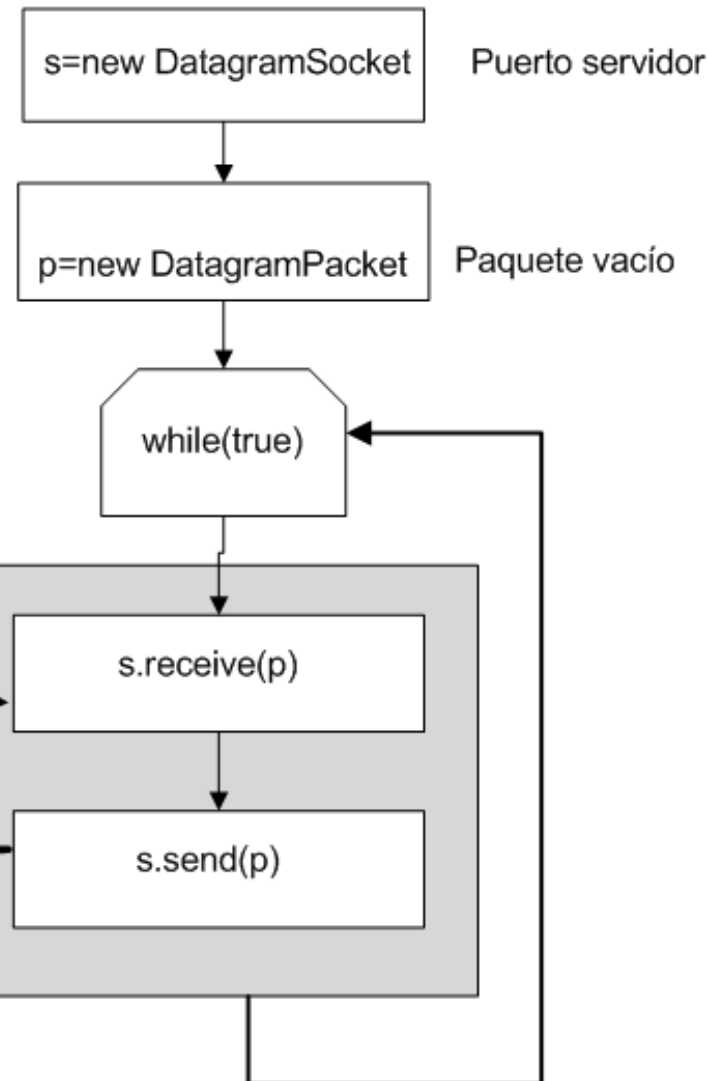
Clase DatagramSocket

- Socket para el envío/recepción de datagramas
- Constructores:
 - **public DatagramSocket():** crea un socket para el envío/recepción de datagramas. Lo asocia al primer puerto libre.
 - **public DatagramSocket(int port):** igual que el anterior pero asociado al puerto indicado.
 - **public DatagramSocket(int port, InetAddress ip):** igual que el anterior pero además se indica el interfaz local al que está asociado.
- Métodos:
 - **public void close():** cierra el socket.
 - **public int getLocalPort():** puerto local asociado.
 - **public void receive(DatagramPacket p):** recepción.
 - **public void send(DatagramPacket p):** envío.

Cliente UDP



Servidor UDP



Implementación protocolo
nivel de aplicación (servicio)

Clase DatagramPacket

- Información enviada en el datagrama (IP, puerto, datos...)
- Constructores:
 - **public DatagramPacket(byte ibuf[], int ilength):** crea un datagrama para la recepción.
 - **public DatagramPacket(byte ibuf[], int ilength, InetAddress iaddr, int iport):** crea un datagrama para el envío de información.
- Métodos:
 - **public InetAddress getAddress():** IP al que se envía o del que se recibe.
 - **public byte [] getData():** datos a enviar o recibidos.
 - **public int getLength():** longitud de los datos anteriores.
 - **public int getPort():** puerto destino o del que se recibió.

Clase InetAddress

- La clase **InetAddress** nos facilita el manejo de direcciones IP.
- Con los métodos **getByName/getLocalHost** podemos obtener la conversión de direcciones a su IP:

```
try {  
    InetAddress utopia = InetAddress.getByName("utopia.poly.edu");  
    InetAddress duke = InetAddress.getByName("128.238.2.92");  
    InetAddress localIP = InetAddress.getLocalHost();  
    //... }  
catch (UnknownHostException e)  
{ System.err.println(ex); }
```

- También tenemos métodos para hacer la conversión inversa: **getHostName**, **getAddress** y **getHostAddress**
- Tipo de dirección: **isMulticastAddress**
- Puede escribirse al disponer del método **toString**

Clase InetAddress

- La clase **InetAddress** nos facilita el manejo de direcciones sockets (dirección IP + puerto).
- Hereda de la clase abstracta **SocketAddress**.
- Constructores:
 - **public InetAddress(InetAddress addr, int port)**
 - **public InetAddress(String addr, int port)**
 - **InetAddress(int port)**: al no indicar una IP (interfaz), utiliza cualquiera.
- Métodos:
 - **public InetAddress getAddress()**: IP al que se envía o del que se recibe.
 - **public String getHostName()**: IP en formato textual.
 - **public int getPort()**: puerto destino o del que se recibió.

Clase MulticastSocket

- La clase **MulticastSocket** facilita la recepción de datagramas enviados a direcciones IP de grupo (clase D). Hereda de **DatagramPacket**.

- Creación:

```
MulticastSocket socket = new MulticastSocket(4446);  
InetAddress address = InetAddress.getByName("230.0.0.1");  
socket.joinGroup(address);
```

- Recepción

```
packet = new DatagramPacket(buf, buf.length);  
socket.receive(packet);
```

- Envío

```
InetAddress group = InetAddress.getByName("230.0.0.1");  
DatagramPacket packet = new DatagramPacket(buf,  
buf.length, group, 4446);  
socket.send(packet);
```

Opciones en sockets (I)

- El paquete **java.net** define una interfaz para establecer y obtener las opciones de un socket (**Socket**, **ServerSocket**, **DatagramSocket** o **MulticastSocket**)
- Las opciones de sockets dan al programador un mayor control sobre el comportamiento de los sockets
- **get/setSoTimeout()**
 - Para las clases Socket, ServerSocket, DatagramSocket
 - Antes de una lectura
 - La lectura lanza una excepción SocketTimeoutException cuando expira el temporizador
- **get/setReceiveBufferSize() – get/setSendBufferSize()**
 - Cambia el tamaño del buffer de lectura/escritura
 - Un objeto Socket y DatagramSocket tiene buffers de envío y recepción
 - Un objeto ServerSocket tiene sólo buffer de recepción

Opciones en sockets (II)

- **get/setBroadcast()**
 - Permite la difusión en un DatagramSocket
 - Por defecto está habilitado
- **get/setReuseAddress()**
 - En ServerSocket, DatagramSocket
 - Permite reutilizar la dirección (puerto)
- **get/setOOBInline()**
 - Habilita en envío de datos fuera de línea (urgentes)
 - En Socket
 - Por defecto no está habilitada
- **get/setSoLinger()**
 - En Socket
 - Habilita una espera antes del cierre
- **set/getTcpNoDelay()**
 - En Socket
 - Deshabilita el algoritmo de Nagle en TCP