

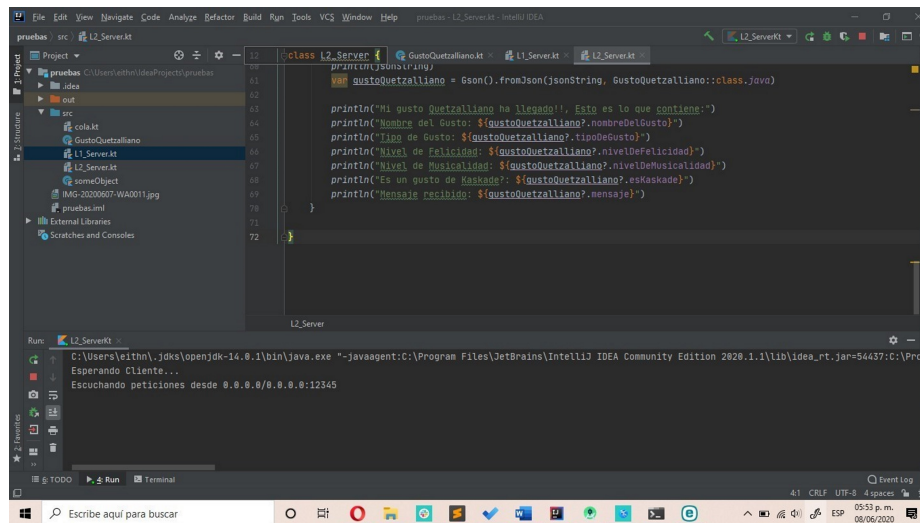
[L2] Serialización + Sockets

lunes, 8 de junio de 2020 05:59 p. m.

Por: Enya Quetzalli Gómez Rodríguez (Eduardo Gómez Rodríguez)

Comencé con mi servidor listo para recibir un archivo .json y luego deserializarlo.

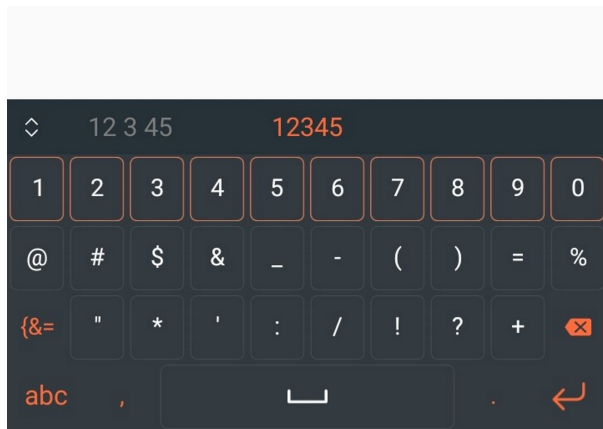
Para ello cree una clase llamada "GustoQuetzalliano", el cual es la mera descripción de uno de mis gustos, y mientras más relacionado con música esté es mejor, y si es de Kaskade ¡aún mejor!



Bien, el servidor ya está escuchando, vamos al cliente. Hice una app en Android y utilicé serialización Json.

Llenar datos del servidor, OK





Hora de construir mi Gusto Quetzalliano, le pondré un poco de información al respecto, esta es una cadena con el nombre del gusto, un entero identificador del tipo de gusto (1 es musical), un flotante con el nivel de felicidad que me genera el gusto (que es alto), un doble con el nivel de musicalidad del gusto (Que es alto porque es un album de Kaskade) y una booleanada afirmado que efectivamente es un gusto de kaskade.

5:54 PM

L2_Client

Hora de Crear un Gusto Quetzalliano

Nombre del Gusto

Atmosphere

Tipo de Gusto

1

Nivel de Felicidad

7282.42

Nivel de Musicalidad

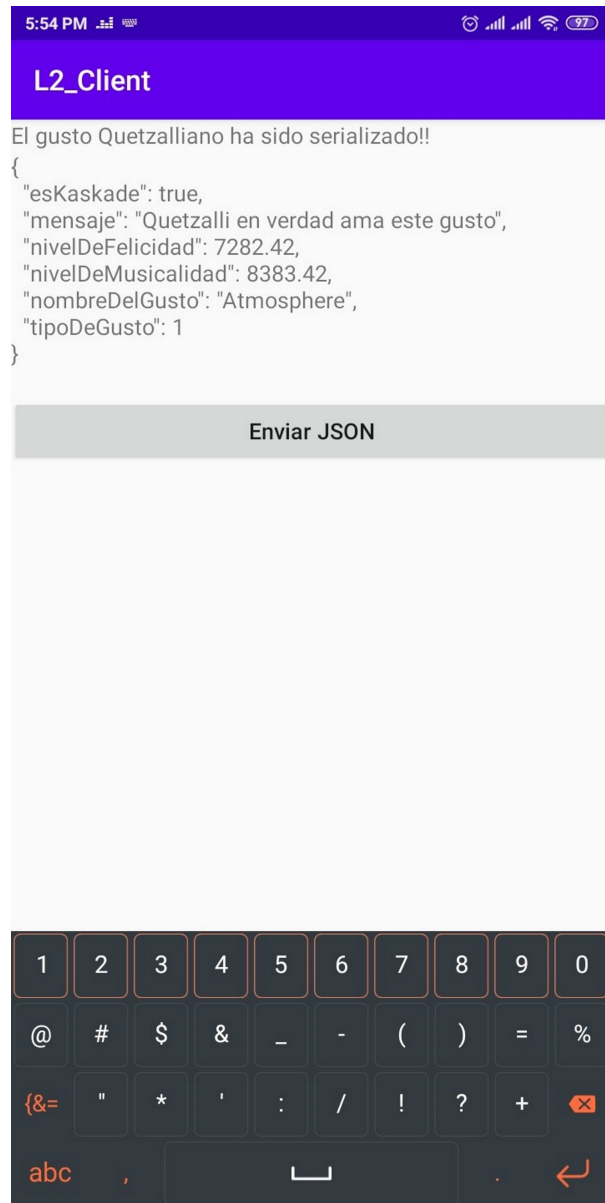
8383.42

Es un gusto de Kaskade?

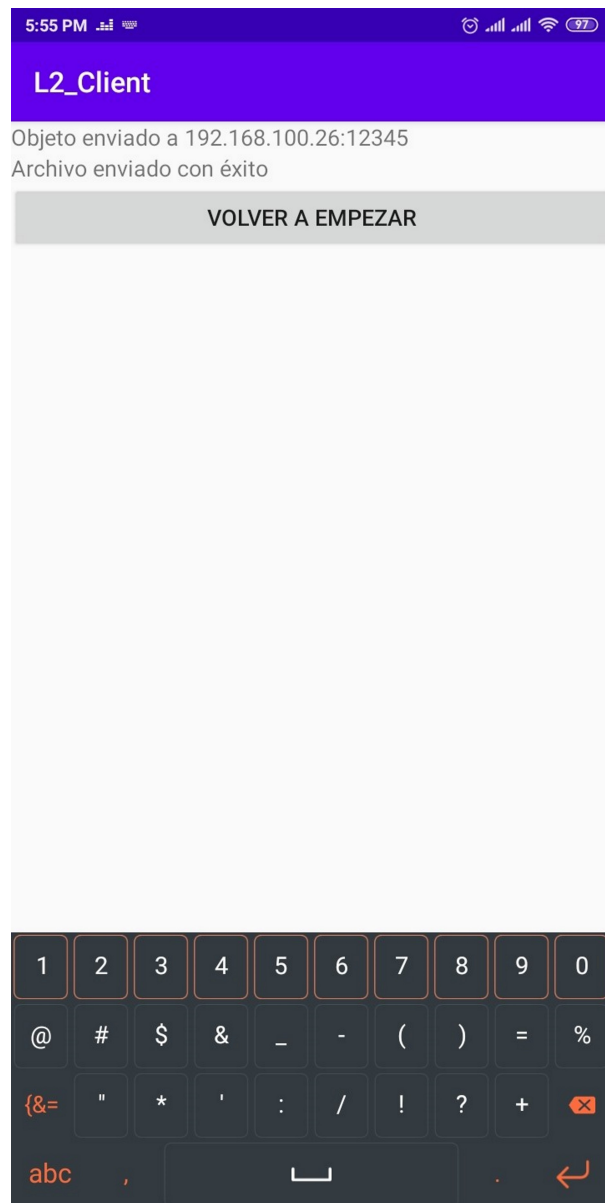
Serializar mi Gusto Quetzalliano

Este es mi objeto serializado. Utilicé JSON ya que la practica no indica qué tipo de serialización, y utilicé la librería Gson ya que no necesita de interfaces para serializar el objeto.

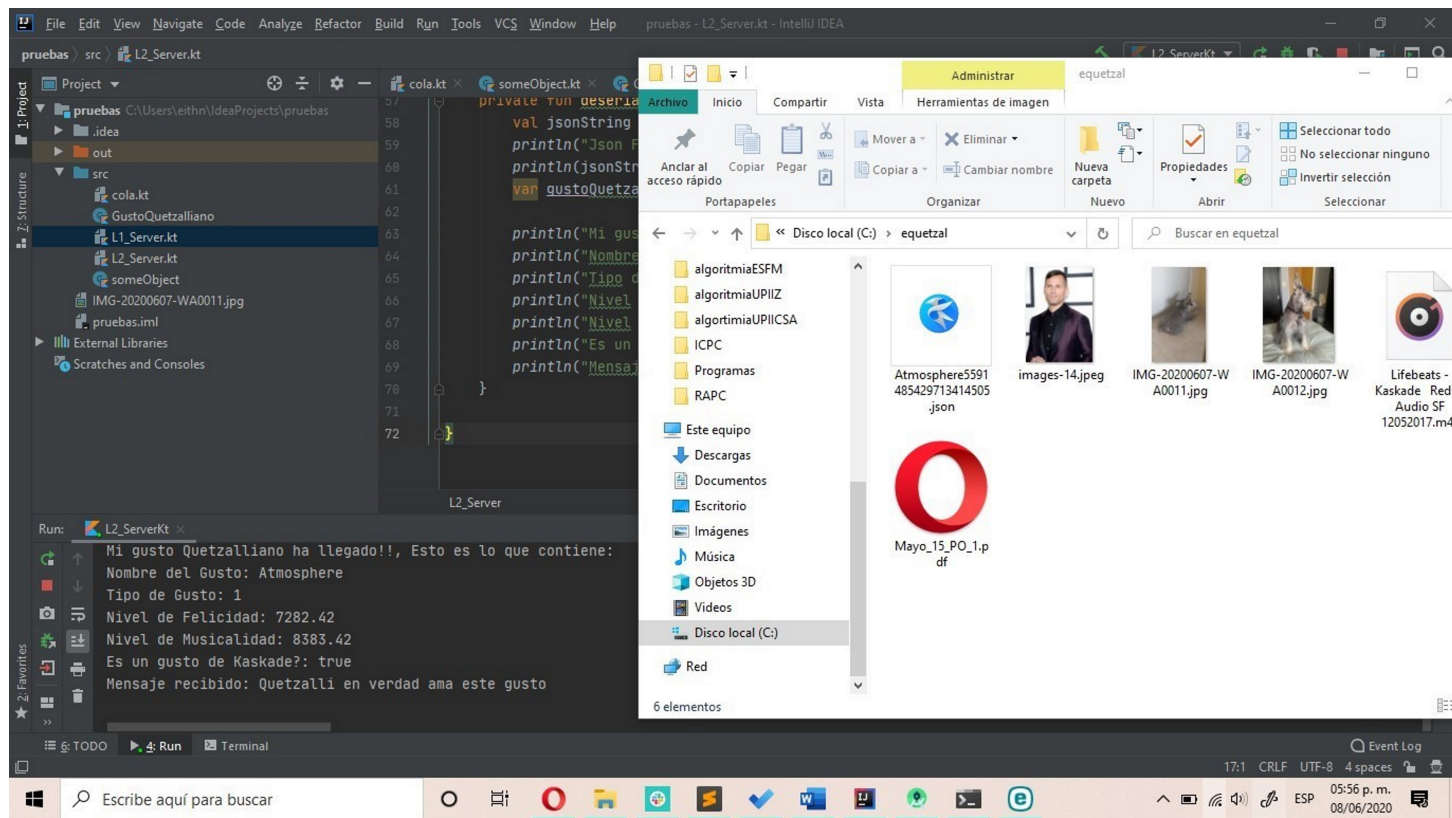
Este fue el resultado:



El cliente dice que ya envió el archivo, veamos el server.



Súper! El cliente generó un archivo temporal con el MIME TYPE de application/json
Luego, el servidor escribió el archivo y luego lo leyó para deserializarlo.
Finalmente escribió los atributos mandados desde el celular.



Los codigos los anexaré a <https://github.com/equetzal/javaSockets/tree/master/envio%20de%20objetos>