

Ayudantía 2 - INFO281 Redes

Christian Lazo Ramierz, Javier Vallejos Sáez
Instituto de informática UACH

Octubre 2018

1 Conceptos

- a) Explique, ¿Que es un socket?

R: un socket establece la comunicación entre la capa de aplicación y la capa de transporte, es la encargada de enviar los datos desde la capa de aplicación a transporte y viceversa para cada proceso, cada proceso tiene su socket

- b) Explique, ¿En qué consiste la sincronización de 3 pasos?

1- El cliente inicia la conexión con el servidor

2- El servidor escucha la llamada y crea un nuevo socket exclusivo para esa llamada y lo comunica al cliente.

3- El cliente se comunica con el servidor por medio de esta nueva puerta (socket de conexión)

- c) Indique la importancia de los socket de acogida para UDP

- d) Explique, en qué consiste el proceso de multiplexar y demultiplexar?

- e) Analice la importancia del RTT y su impacto en juegos online (ejemplo: Clash royale, Counter strike, Call of duty)

2 Ejercicios de Aplicación

- a) Identificar y mostrar los puertos utilizados en la conexión del socket utilizados en el ejemplo de esta ayudantía (clientetcp.java, servidortcp.java).
- b) Implementar la solución en UDP.