

# WebSocket

Johannes Hackel   Falco Prescher

15. Oktober 2012

# Gliederung

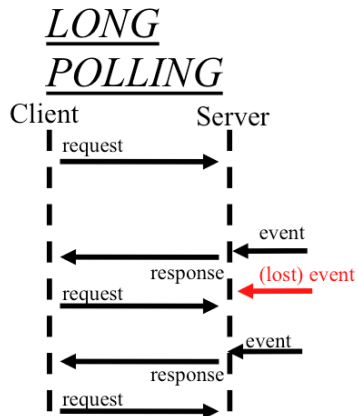
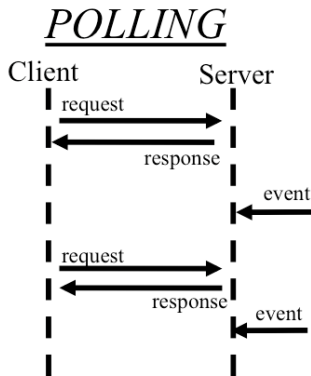
- 1 Definition
- 2 Warum?
- 3 Verwendungen
- 4 Bestandteile
  - Netzwerkprotokoll
  - Javascript Client-API
- 5 Implementierungen/Technologien
- 6 Zusammenfassung
- 7 Quellen

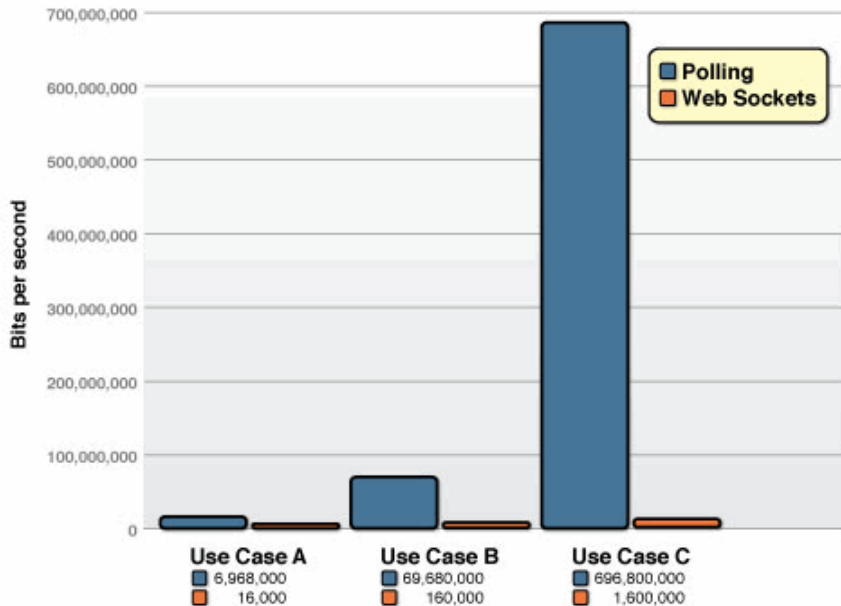
# Definition

# Warum?

- immer mehr Anwendungen durch Webtechnologien
- fehlende Echtzeit
- vorher durch Polling/Long Polling
- führt zu viel Overhead und Netzwerkauslastung

# Polling/Long Polling





# Verwendungen

- Facebook, Twitter
- Chats
- kollaborative Websites (etherpad)
- Spiele auf HTML5-Basis

# Bestandteile

## Netzwerkprotokoll



# Bestandteile

## Javascript Client-API

# Implementierungen/Technologien

# Zusammenfassung

# Quellen

- <http://www.heise.de/developer/artikel/WebSocket-Annaeherung-an-Echtzeit-im-Web-1260189.html>
- <http://www.websocket.org>