**Sprawozdanie Lab 10**

**Web Socket - komunikacja w czasie rzeczywistym**

Michał Mączka 135NCI



Spis treści

[Link do repozytorium 3](#_Toc447576067)

[https://github.com/gumiss/Aplikacje-WWW/tree/master/Websockets 3](#_Toc447576068)

[Opis plików 3](#_Toc447576069)

[index.html 3](#_Toc447576070)

[websockets.js 3](#_Toc447576071)

[Opis aplikacji 3](#_Toc447576072)

[Teoria 3](#_Toc447576073)

[Idea websocket 3](#_Toc447576074)

[Metody websocket 3](#_Toc447576075)

[Zdarzenia websocket 3](#_Toc447576076)

# Link do repozytorium

## <https://github.com/gumiss/Aplikacje-WWW/tree/master/Websockets>

# Opis plików

index.html - Plik w języku html który odpowiada za wygląd strony (wyświetlenie przycisków oraz textarea), a także za działanie przycisków i wywoływanie ich funkcji

websockets.js - Plik który przechowuje i wywołuje skrypty odpowiadające za logikę aplikacji. Ustanawia połączenia websocket.

# Opis aplikacji

Jest to prosta aplikacja wykorzystująca echo, czyli odpowiedź zadanym pytaniem.

# Teoria

Idea websocket - Protokół ten zwiększa prędkość przesyłania danych w Internecie. Uzyskano to dzięki porzuceniu HTMLowej jednokierunkowej komunikaci klient-serwer na rzecz dwukierunkowej w czasie rzeczywistym

### Metody websocket

|  |  |
| --- | --- |
| Metoda | Opis |
| Socket.send() | Metoda send(**dane**) wysyła **dane** używając danego połączenia |
| Socket.close() | Metoda close() zamyka połączenia |

### Zdarzenia websocket

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Zdarzenie | Procedura obsługi zdarzenia | Opis |
| Open | Socket.onopen | To zdarzenie następuje gdy nawiązane zostaje połączenie |
| Message | Socket.onmessage | To zdarzenie następuje gdy klient otrzymuje dane z serwera |
| Error | Socket.onerror | To zdarzenie następuje gdy następuje błąd komunikacji |
| Close | Socket.onclose | To zdarzenie następuje gdy połączenie zostanie zamknięte |