

# Aula 8 – Socket e Stream

---

PROFESSOR: HARLEY MACÊDO DE MELLO

# Roteiro

---

- Socket
- Stream
- Vídeo
- Áudio

# Socket

---

- Permite a comunicação em tempo real e bidirecional entre cliente e servidor
- Baseado em eventos
- Servidor possui uma lista de clientes
- Socket.io é uma biblioteca que implementa o padrão Socket
- Tem versões Socket.io para cliente e servidor
- Oferece recursos como buffer de pacotes e transmissão para todos os clientes

# Socket

---

```
1  const express = require('express');
2  const app = express();
3
4  const http = require('http')
5  const server = http.createServer(app);
6  const io = require('socket.io')(server);
7  const port = process.env.PORT || 3000;
8
9  app.get('/', (req, res) => {
10    res.sendFile(__dirname + '/index.html');
11  });
```

# Socket

---

```
13 io.on('connection', (socket) => {
14   console.log("novo usuário conectado");
15   socket.on('mensageiro', (msg) => {
16     io.emit('mensageiro', msg);
17   });
18
19   socket.on('sincronizarConteudo', (conteudo) => {
20     io.emit('sincronizarConteudo', conteudo);
21   });
22
23   socket.on('mudouTemperatura', (novaTemperatura) => {
24     console.log('servidor notificado: mudouTemperatura');
25     io.emit('mudouTemperatura', novaTemperatura);
26   });
27 });
```

# Socket

```
22 <script src="/socket.io/socket.io.js"></script>
23
24 <script>
25   var socket = io();
26
27   function enviar() {
28     var input = document.getElementById('input1');
29     if (input.value) {
30       socket.emit('mensagem', input.value);
31       input.value = '';
32     }
33   }
34
35   socket.on('mensagem', function(msg) {
36     var div1 = document.getElementById("div1");
37     div1.innerHTML += "<p>" + msg + "</p>";
38   });
```

# Stream de dados

---

- Limitação em processamento de arquivos grandes
- Plataforma pode cair caso o tamanho seja excedido
- Quebrar o arquivo em pedaços é a melhor solução
- Dados por demanda

# Stream

---

- É uma sequência de bytes enviados para o cliente
- Uma conexão http permite que novos dados sejam enviados na mesma requisição
- Enquanto houver bytes do arquivo total, continuar enviando



# Stream

---



# Vídeo

---

- Recursos de grande tamanho no servidor
- Muito utilizado em aplicações web
- O usuário não deve esperar todo o vídeo ser carregado
- O usuário pode querer assistir o vídeo de qualquer tempo

# Vídeo

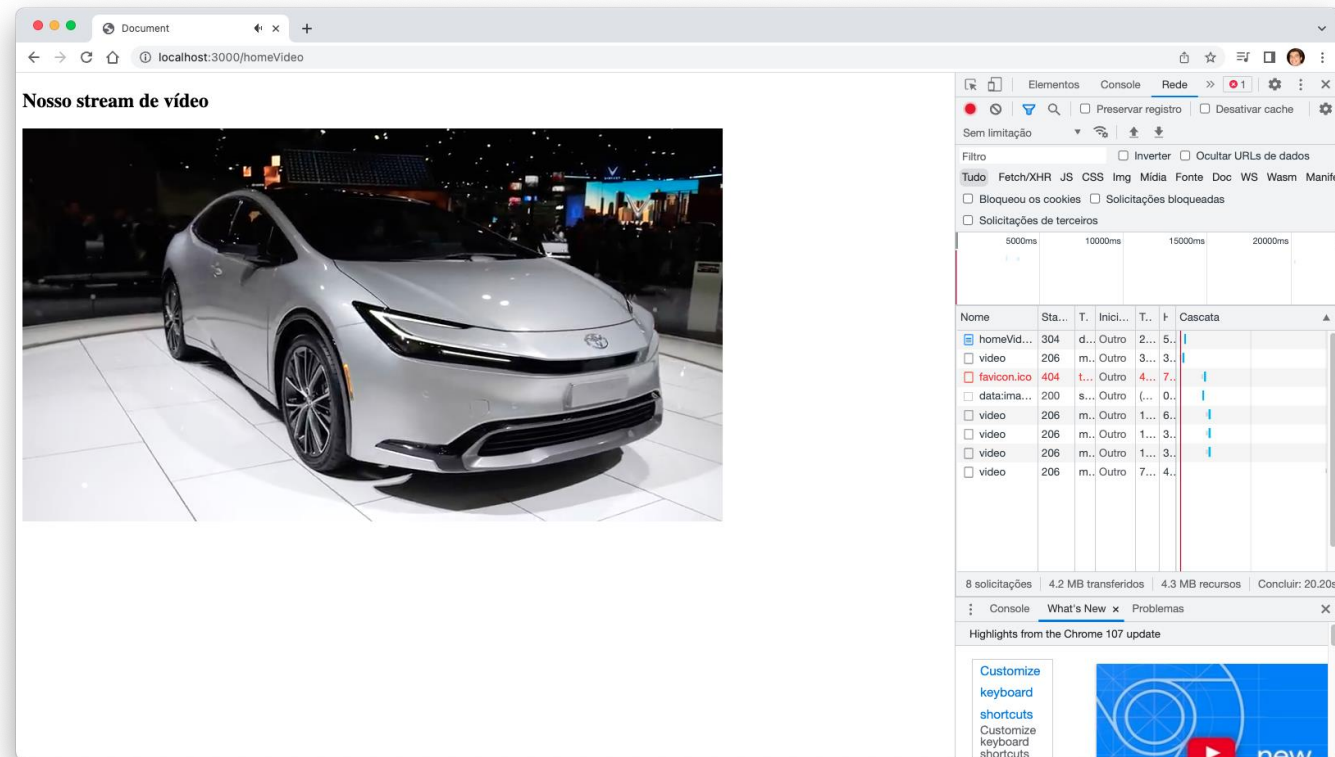
---

```
17 app.get('/video', (req, res) => {
18   const range = req.headers.range;
19   const videoPath = './toyotaPrius.mp4';
20   const videoSize = fs.statSync(videoPath).size;
21
22   const chunkSize = 1 * 1e+6;
23   const start = Number(range.replace(/\D/g, ''));
24   const end = Math.min(start + chunkSize, videoSize - 1);
25
26   const contentLength = end - start + 1;
27
28   const headers = {
29     "Content-Range": `bytes ${start}-${end}/${videoSize}`,
30     "Accept-Ranges": "bytes",
31     "Content-Length": contentLength,
32     "Content-Type": "video/mp4",
33   }
34   res.writeHead(206, headers);
35
36   const stream = fs.createReadStream(videoPath, {start, end});
37   stream.pipe(res);
38 });
```

# Vídeo

```
<> videos.html > ...
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h2>Nosso stream de vídeo</h2>
11     <video src="http://localhost:3000/video" controls="true" ></video>
12 </body>
13 </html>
```

# Vídeo



# Áudio

---

- Músicas e áudios podem ter arquivos de tamanho médio
- O usuário não deve esperar toda a mídia ser carregada
- O usuário pode querer escutar o áudio de qualquer tempo

# Áudio

---

```
40 app.get('/musica', (req, res) => {
41   const range = req.headers.range;
42   const musicaPath = './musica1.mp3';
43   const musicaSize = fs.statSync(musicaPath).size;
44
45   const chunkSize = 1 * 1e+5;
46   const start = Number(range.replace(/\D/g, ''));
47   const end = Math.min(start + chunkSize, musicaSize - 1);
48
49   const contentLength = end - start + 1;
50
51   const headers = {
52     "Content-Range": `bytes ${start}-${end}/${musicaSize}`,
53     "Accept-Ranges": "bytes",
54     "Content-Length": contentLength,
55     "Content-Type": "audio/mp3",
56   }
57   res.writeHead(206, headers);
58
59   const stream = fs.createReadStream(musicaPath, {start, end});
60   stream.pipe(res);
61 });
```

# Áudio

```
<> musicas.html > ...
1  <!DOCTYPE html>|
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h2>Nosso stream de vídeo</h2>
11     <audio src="http://localhost:3000/musica" controls="true" ></audio>
12 </body>
13 </html>
```



# Áudio

