

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería**

Prácticas de Programación Concurrente y Distribuida

3º Curso de Grado en Ingeniería Informática

PRÁCTICA 9

Java RMI

El objetivo de la práctica es introducir la forma de trabajar con invocación a métodos de objetos remotos mediante Java R.M.I.

Se tomará como base la solución a la Práctica 8, es decir, el *Frame* que soluciona el problema del pago en el centro comercial.

Se modificará para que funcione de la siguiente forma:

- Se deberá modificar el *Frame* para que la clase que contiene los métodos de pago sea accesible de forma remota. Se eliminarán las clases correspondientes a los hilos de los clientes. El *Frame* hará de servidor, y seguirá mostrando gráficamente los accesos a las cajas y las colas. En este caso, es conveniente, que cualquier invocación a los métodos del canvas se realice desde la clase que contienen los métodos para el acceso a las cajas.
- Se deberá crear un nuevo proyecto llamado *Efectivo* que contenga el código que ejecutaban los hilos de dicho tipo, y que sea capaz de invocar de forma remota a sus métodos de entrada y salida de las cajas.
- Se deberá crear un nuevo proyecto llamado *Tarjeta* que contenga el código que ejecutaban los hilos de dicho tipo, y que sea capaz de invocar de forma remota a sus métodos de entrada y salida de las cajas.