

60200307 우연정

목차

1. Stub and Skeleton

1. Stub and Skeleton

stub은 리모트 오브젝트(다른 컴퓨터에 있는 오브젝트)를 대리하며, 클라이언트 쪽에 있다. 클라이언트는 리모트 오브젝트에 직접 접근하지 못하기 때문에 stub을 통해 리모트 오브젝트와 통신을 한다. stub은 클라이언트로부터 메소드 호출을 받고 네트워크를 통해서 그 호출을 리모트 오브젝트에 전달한다.

skeleton은 클라이언트의 요청을 받아서 실제로 서비스 오브젝트에 전달하기 위한 것이다. 서버에 있으며 네트워크를 통해 stub으로부터 받은 메소드 호출을 반환하고, 이것을 실제 서비스 오브젝트의 메소드 호출로 바꾸어 실행한 뒤 그 결과를 클라이언트에 전달한다.

이러한 작동을 통해서 stub과 skeleton은 RMI(원격 메소드 호출)을 가능하게 한다.

우리가 만든 클라이언트 소켓과 서버 소켓에서 Skeleton 클래스는 클라이언트의 연결을 대기하고, 클라이언트가 연결되면, 클라이언트로부터 메시지(오브젝트 이름, 메소드 이름, 인자)를 받고, Control 클래스의 getUserInfo() 메소드를 호출한 후 그 결과를 클라이언트에게 다시 전송한다.

Stub 클래스는 서버(IP와 포트를 통해)와 연결하고, request 메서드를 사용하여 서버에 메시지를 전송하고, 서버로부터 응답을 받는다. 스텝 클래스는 상속받은 Control 클래스는 getUserInfo 메서드를 호출하면, 내부에서 스텝의 request 메서드를 호출하여 서버와 통신하고 결과를 반환한다.