

O que foi alterado em relação ao projeto 1?

Foram criadas duas aplicações, ao invés de apenas uma, como no projeto 1, em que um é o cliente (que envia a imagem) e o outro é o servidor (que recebe a imagem). O servidor não sabe o tamanho da imagem que vai receber, logo, é necessário enviar primeiro. O servidor recebe o tamanho da imagem e a logo em seguida, usa esse tamanho para receber a imagem. Após isso, o servidor deve retornar ao cliente o tamanho da imagem que recebeu, e se for o mesmo que o enviado, o processo foi feito com sucesso. No projeto 1, não era necessário, nem enviar o tamanho da imagem antes, nem receber o retorno desse tamanho, já que no “loopback” havia apenas uma aplicação.

Como aumentar o tempo de transmissão?

Aumentar o Baud Rate ajuda a aumentar o tempo de transmissão, entretanto, isso faz com que a aplicação tenha muito mais riscos de ocorrer erros. Para contornar essa situação, enviar a imagem em pacotes pequenos, ao invés de enviar todos os bytes de uma vez como está sendo feito, é um possível contorno para isso.