

# **Tópicos Especiais em Sistemas para Internet I**

**Prof. Orlando Saraiva Júnior**  
**[orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br](mailto:orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br)**

"To infinity and beyond! "

*Buzz Lightyear*

# **Tópicos Especiais em Sistemas para Internet I**

# Objetivo da aula

---

Novos conceitos:

*Redes*

Criando um socket

# Criar um fluxo simples

---

Passo 1:

Criar um socket para conectar ao servidor

Passo 2:

Obter os fluxos de E/S do Socket

Passo 2:

Realizar o processamento

Passo 4:

Fechar a conexão

# Criar um fluxo simples

---

Programa Socket:

Em quais linhas / códigos ocorre as quatro etapas citadas anteriormente ?

Programa SocketUDP:

Em quais linhas / códigos ocorre as quatro etapas citadas anteriormente ?

# Jogo da Velha ( Tic-Tac-Toe )

---

O programa TicTacToe ( ou o famoso “jogo da velha” ) implementado utiliza as técnicas cliente/servidor que permitem dois aplicativos TicTacToeClient se conectem a um servidor e joguem este jogo.

Procure nos códigos apresentados:

- Como o código estabelece a conexão cliente/servidor ?
- Como a sincronia ocorre ?
- Quais componentes GUI são utilizados ?

# Dúvidas

**Prof. Orlando Saraiva Júnior**  
**[orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br](mailto:orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br)**



# Fechamento

---

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/net/DatagramSocket.html>

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/net/ServerSocket.html>

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/net/Socket.html>