

Simulação de Pool de Impressão D istribuida Utilizando Socket

Exerc cio Computacional II - Sistemas Distribu dos

Rafael Gon alves de Oliveira Viana¹

¹Sistemas de Informa  o – Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)
Caixa Postal 79400-000 – Coxim – MS – Brazil

rafael.viana@aluno.ufms.br

22 de outubro de 2017

Resumo. *Este relat rio introduz a arquitetura de uma Pool de Thread.*

1. Introdu  o

[?].

2. Fundamenta  o Te rica

2.1. Socket

Segundo [1].[2].

2.1.1. Fluxo TCP

Da necessidade de dois computadores se comunicarem, surgiram diversos protocolos que permitissem tal troca de informa  o: o protocolo que vamos usar aqui   o TCP (Transmission Control Protocol).

2.2. Problema de Concorr ncia

Da necessidade de dois computadores se comunicarem, surgiram diversos protocolos que permitissem tal troca de informa  o: o protocolo que vamos usar aqui   o TCP (Transmission Control Protocol) [2].

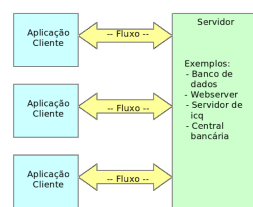


Figura 1. Conex o TCP.

  poss vel conectar mais de um cliente ao mesmo servidor, como   o caso de diversos banco de dados, servidores Web, etc.

3. Desenvolvimento

3.1. Clientes

3.2. Pool de Impressão

3.3. Impressoras

4. Conclusão

Neste relatório foi apresentado a estrutura básica de um.

Referências

- [1] Caelum, “Apêndice - Sockets.” <https://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/apendice-sockets/>, 2017. [Online; acesso em 18-Outubro-2017].
- [2] Caelum, “Apêndice - Problemas com concorrência.” <https://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/apendice-problemas-com-concorrencia/>, 2017. [Online; acesso em 20-Outubro-2017].