

Reporte. Practica03

René Guerra Leyva & Eduardo Ruiz Morua.

- Tu programa funciona bien dentro de la misma red. ¿Si le pasas el proyecto a alguien que se encuentre del otro lado del mundo, podrían comunicarse?

Sí, en teoría se podrían conectar ambas computadoras en una VPN y “simular” una red local virtualmente desde internet.

- En el ejemplo anterior ¿Bajo qué restricciones podrían comunicarse?

Bajo las restricciones de la red privada virtual.

- Si Alice y Bob están en la misma oficina pero Alice está conectada por ethernet y Bob por wifi. ¿Se pueden comunicar sin problema? ¿Bajo qué restricciones se pueden comunicar?

Sí, si están conectados a la misma red se pueden comunicar pero tanto Alice como Bob tendrían que configurar su ip para que sea fija.

Flujo del Programa.

La clase LoginWindow tiene como propósito desplegar una ventana donde se introduzca primero el medio de comunicación (Por puertos o Ip's) y se introduzcan los datos indicados. Una vez hecho esto, se cierra LoginWindow y se instancia ChatWindow que despliega la Interfaz principal del programa. Donde aparecen los mensajes de texto. Adicionalmente se instancia Channel, ApiServer y ApiCliente para que puedan hacer posible la comunicación. En Constant se referencian varios objetos como variables globales para su uso posterior en otras clases. Al presionarse el botón con icono de micrófono se inicia la llamada por voz. Aquí se instancia RecordAudio y empieza a “escuchar” del micrófono. Se obtienen datos que se convierte a Bits y se envían por la red. En ApiServer se ejecuta un método cuando se reciben datos de sonido y son reproducidos también por RecordAudio.

Principales Problemas.

Los threads para iniciar recordAudio y enviar los datos por la red para luego reproducirlos con buena latencia usando un Buffer.

Problemas no solucionados.

En la terminal sale un mensaje extraño: *(snd_pcm_recover) underrun occurred* Pero el sonido funciona normalmente.