

1-

- O cliente inicia enviando um pedido TCP
- O pedido sendo enviado ao stub
- O stub então envia o pedido ao servidor RPI
- O servidor recebe o pedido e executa o método
- O servidor RPI então envia o resultado da execução ao stub
- O stub então envia o resultado para o cliente
- O cliente tem então o resultado da execução do método.

2- os objetos do tipo <sup>socket</sup> server são utilizados para realizar conexões, os objetos socket são utilizados para efetuar a troca de mensagens.

3-

os objetos DatagramSocket são utilizados para fazer a recepção e envio de pacotes. os atributos mais relevantes são o ip e o porto.

os objetos DatagramPacket são utilizados para colocar os dados que queremos que sejam enviados. Também campos para efetuarmos a configuração do envio, como por exemplo o porto e o IP.

quando criado um DatagramPacket temos de atribuir o porto e IP de destino para que o envio seja efetuado o envio, após esse mesmo packet ter sido recebido o porto e o IP já não correspondem ao local de onde o envio foi feito.

5 - uma thread Daemon é um thread que, quando o programa terminar, não irá impedir que o programa termine, são utilizadas por exemplo para a thread da UI ou para uma thread que tenha um serviço de background. uma useThread é uma thread que impede o término do programa são utilizadas por exemplo para efetuar tarefas que são sensíveis e a conclusão é necessária. por exemplo efetuar uma query numa base de dados.

6 -

CORBA é interlinguagem. conseguimos por exemplo ter um cliente em JAVA a comunicar com um servidor em C utilizando o CORBA como tecnologia de middleware.