

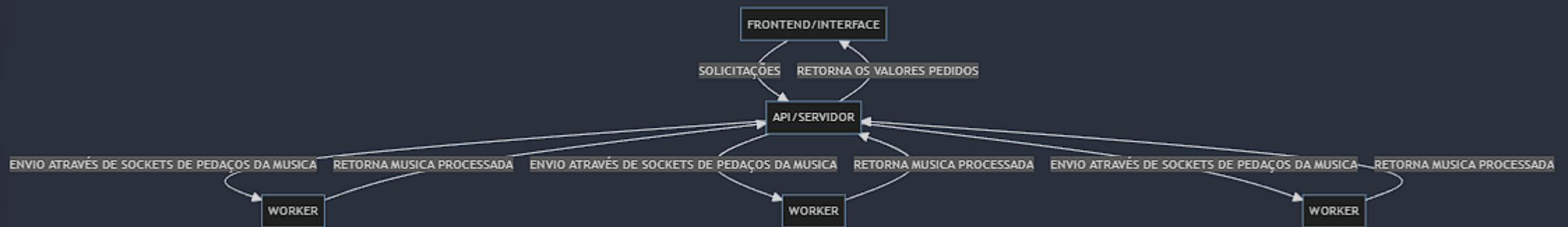
APRESENTAÇÃO DE COMPUTAÇÃO DISTRIBUIDA UPLOAD DE MÚSICAS

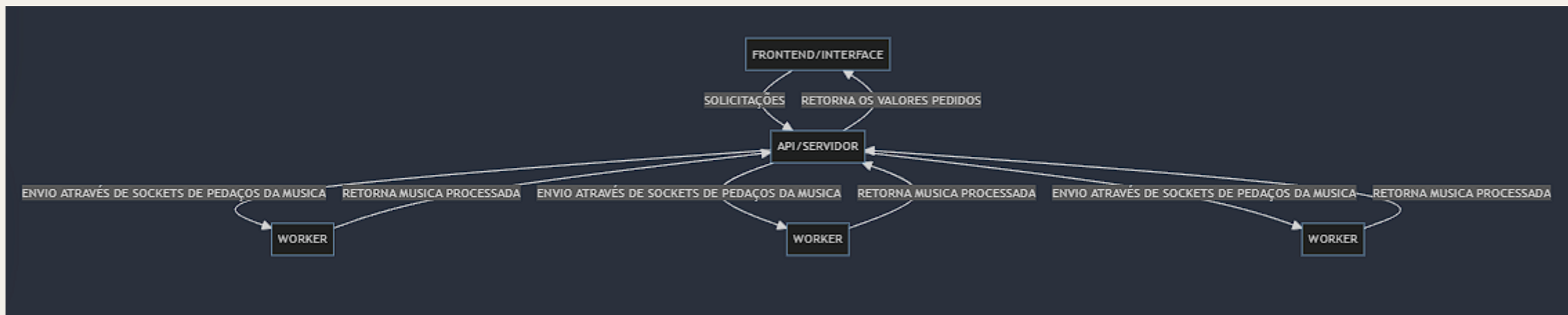
Diogo Almeida (108902)

Gonçalo Ferreira (107853)

ESTRUTURA UTILIZADA: CLIENTE SERVIDOR

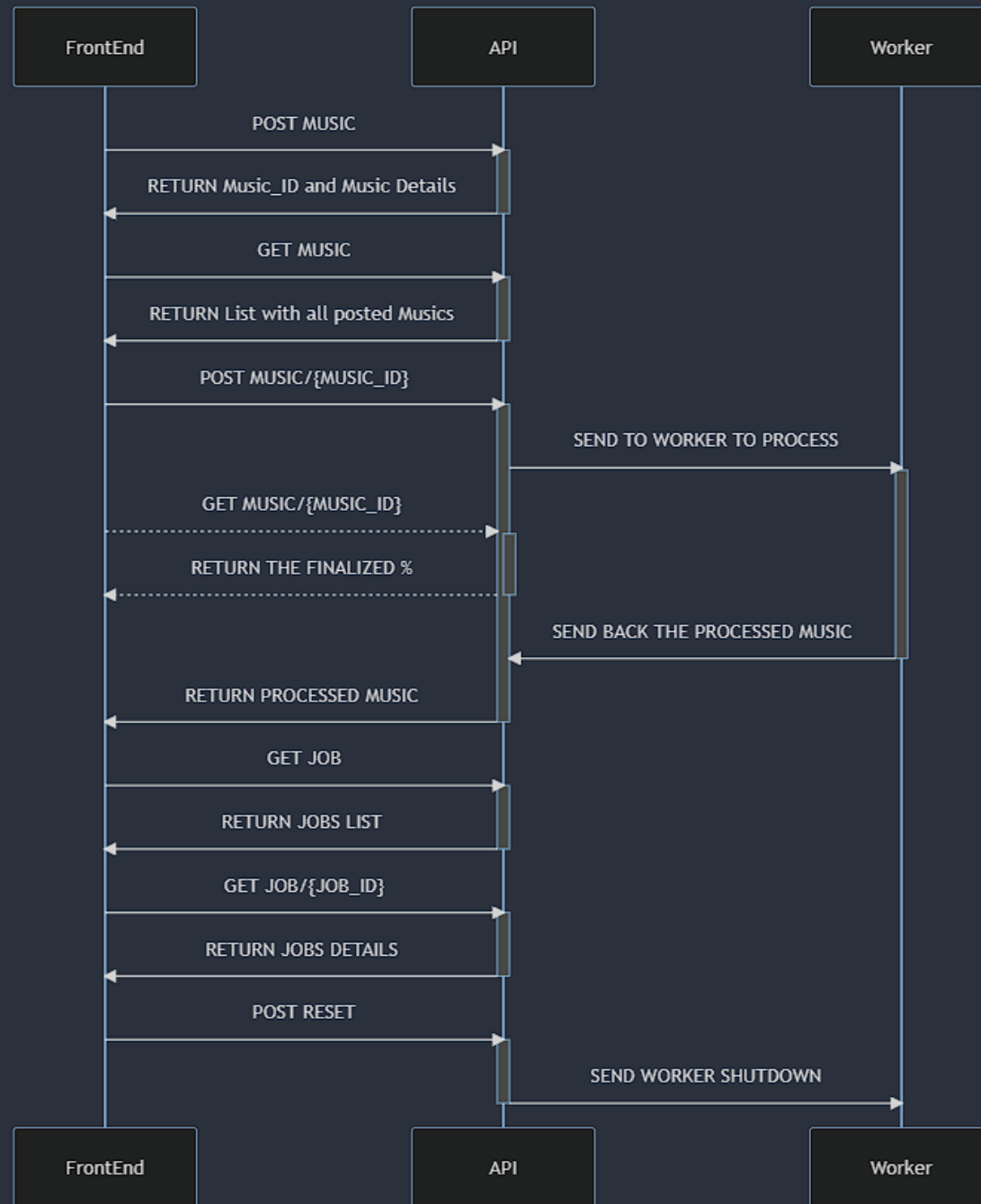
Como já trabalhamos algumas vezes na disciplina, nós utilizamos a estrutura cliente-servidor para desenvolvimento deste projeto, utilizando a API como servidor





APLICAÇÃO DOS MÉTODOS DE GET/POST NA NOSSA ARQUITETURA

Numa hipotética inicialização da API com apenas um worker, passamos a demonstrar como se realiza cada um métodos que era previsto implementar-mos no nosso projeto.





TECNOLOGIAS UTILIZADAS

TECNOLOGIAS UTILIZADAS

- Para estabelecer a conexão entre o Server e os Workers foram utilizados sockets.
- A API utiliza FLASK.
- O conteúdo de todas as mensagens que transmitem informação são codificadas em JSON, seja da Interface para a API como do Servidor para os Workers.
- Os Workers utilizam multiprocessing para divisão de tarefas.

