

Comunicación Entre Procesos

Conceptos básicos

Es necesario un protocolo que establecerá quien es el emisor y quien el receptor Tipos de comunicación:

- Unicast: De un proceso a otro, una sola comunicación
- Multicast: desde un proceso a varios

Operaciones primitivas básicas:

- Enviar
- Recibir
- Conectar: Inicia proceso de solicitar conexión y otro de aceptar conexión
- Desconectar: Finaliza el proceso anterior

Los extremos de comunicación son independientes. Tienen que haber funciones que eviten que se bloquee infinitamente nuestro programa al hacer una petición a un servidor. Las soluciones son Timeout y esto debe estar en un hilo para que no se tumbe el proceso principal. Las operaciones pueden ser síncronas(bloqueantes) o asíncronas(no bloqueantes).

Escenarios de comunicación

- Enviar Síncrono y recibir asíncrono
 - Caso 2: El emisor se puede quedar bloqueado indefinidamente a menos que haya un timeout o sea en un Hilo.
 - Caso 3: El sistema debe tener un mecanismo que informe de que los datos han llegado (CallBack).
- Enviar asíncrono y recibir asíncrono

Temporizadores:

- El bloqueo permite la sincronización pero es inaceptable bloquear el proceso
- Como medida se usan temporizadores.

Representación de los datos

- Las aplicaciones utilizan estructuras de datos para representar la información.
- El emisor y receptor pueden ser diferentes y utilizar codificaciones diferentes
- Tenemos 3 soluciones:
 - Convertir en origen
 - Convertir en destino
 - Utilizar representación externa
- Se suele hacer lo siguiente:
 - Aplanado de datos en un extremo: Marshaling

- Transmisión de los datos
- Reconstrucción de los datos en el otro extremo: Unmarshaling

From:

<https://knoppia.net/> - **Knoppia**

Permanent link:

https://knoppia.net/doku.php?id=dad:comunicacion_entre_procesos

Last update: **2023/10/16 11:14**

