Resumen parcial 1 DAD

Hilos

Un hilo es una secuencia única de control de flujo dentro de un programa

- Es la unidad de código más pequeña que se puede ejecutar
- Pensado para realizar tareas lentas.

Cuando se implementa un hilo primero debe heredar la clase Thread y luego dentro implementar el run(), que es donde irá la funcionalidad de este. Para ejecutar un hilo se debe poner el nombre del objeto de la clase hilo seguido por .start()

Sistemas Distribuidos

Un sistema distribuido es un conjunto de computadores independientes interconectados a través de una red y que son capaces de colaborar con el fin de realizar una tarea

- Monoprocesador: única unidad central de proceso
- Sistema Distribuido: conjunto de ordenadores independientes
  - interconectados a través de red
  - Colaboran para un fin
- Computadores independientes: no comparten memoria ni espacio de ejecución
- Computación distribuida: computación que se lleva a cabo en un sistema dsitribuido:
  - Servicio de Red
  - Aplicación de red

Formas de colaboración

- Servicio de red: Servicio proporcionado por un tipo especial de programa, servidor en una red
- Aplicación de red: Aplicación para usuarios finales ejecutada en ordenadores conectados a través de la red

Ventajas

- Los computadores y el acceso a la red son económicos
- Compartición de recursos
- Escalabilidad
- Tolerancia a fallos

Desventajas

- Múltiples puntos de fallo
- Aspectos de seguridad

Formas de computación existentes

- Monolítica: un único computador sin conexión y un solo usuario
- Distribuida: Múltiples computadores conectados por red
- Paralela: más de un procesador simultáneamente para ejecutar un programa
- Cooperativa: dividir la computación entre ordenadores conectados para utilizar los ciclos de CPU excedentes

Sockets

Un socket es un punto de conexión entre 2 procesos e identificado por una IP y un puerto

Puntos clave

- Hilo: **Un hilo es una secuencia única de control de flujo dentro de un programa**
- Sistema Distribuido: **Un sistema distribuido es un conjunto de computadores independientes interconectados a través de una red y que son capaces de colaborar con el fin de realizar una tarea**
- Socket:**Un socket es un punto de conexión entre 2 procesos e identificado por una IP y un puerto**

Práctica

Se suele pedir implementar un protocolo, lo que se resume en un servidor que responde a comandos enviados desde un cliente. Generalmente para implementar esto necesitaremos 4 clases:

- Elemento: El objeto con el que trabajaremos o gestionaremos
- Cliente: Un cliente simple implementado por sockets
- Servidor: Un servidor implementado por sockets, almacenará los diferentes elementos en una lista declarada como static y llamará a un ServerThread.
- ServerThread: Hilo al que le pasaremos el socket del servidor y donde se implementará la principal funcionalidad de este.

A continuación se muestran implementaciones de ejemplo:

Elemento

```
public class Elemento {
    String nombre;
    double cantidad;
    public Elemento(String nombre, double cantidad) {
        this.nombre = nombre;
```

```
        this.cantidad = cantidad;
    }
}
```

Cliente

```
public class Cliente {
    Socket socket;
    public void ejecutar() {
        try {
            socket = new Socket("localhost", 5000);
            BufferedReader br = new BufferedReader(new
InputStreamReader(socket.getInputStream()));
            PrintWriter pw = new PrintWriter(new
OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()));
            String linealeida ="";
            Scanner sc = new Scanner(System.in);
            do {
                pw.println(sc.nextLine());
                pw.flush();
                linealeida = br.readLine();
                System.out.println(linealeida);
            } while (linealeida.equals("cerrar") == false);
            sc.close();
            br.close();
            pw.close();
        } catch (IOException e) {
            System.out.println("Error en el Socket del Cliente: " + e);
        }
    }
    public static void main(String[] args) {
        (new Cliente()).ejecutar();
    }
}
```

Servidor

```
public class Server {
    ServerSocket serverSocket;
    Socket socket;
    static Hashtable<String, ArrayList<Elemento>> listaElementos = new
Hashtable<String, ArrayList<Elemento>>();
    public void ejecutar() {
        try {
            serverSocket = new ServerSocket(5000);
            while(true) {
            socket = serverSocket.accept();
```

```
            //implementamos ServerThread
            (new ServerThread(socket)).start();
            }
        } catch (IOException e) {
            System.out.println("Error en el socket servidor: "+e);
        }
    }
    public static void main(String[] args) {
        (new Server()).ejecutar();
    }
}
```

Server Thread

```
public class ServerThread extends Thread{
    Socket socket;
    public ServerThread(Socket socket) {
        this.socket = socket;
    }
    public void run() {
        try {
            BufferedReader br = new BufferedReader(new
InputStreamReader(socket.getInputStream()));
            PrintWriter pw = new PrintWriter(new
OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()));

            String linealeida[];
            do {
                linealeida = br.readLine().split(" ");
                switch (linealeida[0]) {
                    case "ADD":
                        if(linealeida.length == 3) {
                            ArrayList<Elemento> listado;
                            listado =
Server.listaElementos.get(linealeida[1]);
                            Elemento elemento = new Elemento(linealeida[1],
Double.parseDouble(linealeida[2]));
                            if (listado == null) {
                                listado = new ArrayList<Elemento>();
                                Server.listaElementos.put(linealeida[1],
listado);
                            }
                            listado.add(elemento);
                            pw.println("Elemento insertado");
                            pw.flush();
                        }else {
                            pw.println("Uso incorrecto para ADD");
                            pw.flush();
                        }
```

```
                        break;
                    case "GET":
                        if(linealeida.length == 2) {
                            ArrayList<Elemento> listado = new
ArrayList<Elemento>();
                            listado =
Server.listaElementos.get(linealeida[1]);
                            if(listado == null){
                                pw.println("Ese elemento no exite en la
lista");
                                pw.flush();
                            }else {
                                double total=0;
                                for(Elemento elemento : listado) {
                                    total += elemento.cantidad;
                                }
                                pw.println("Total: " + total);
                                pw.flush();
                            }
                        }else {
                            pw.println("USo incorrecto del comando GET");
                            pw.flush();
                        }
                        break;
                    case "DELETE":
                        if(linealeida.length == 2) {
                            ArrayList<Elemento> listado = new
ArrayList<Elemento>();
                            listado =
Server.listaElementos.get(linealeida[1]);
                            if(listado == null){
                                pw.println("Ese elemento no existe");
                                pw.flush();
                            }else {
                                listado.remove(listado.size()-1);
                                pw.println("Elemento eliminado");
                                pw.flush();
                            }
                        }else {
                            pw.println("USo incorrecto del comando DELETE");
                            pw.flush();
                        }
                        break;
                    case "EXIT":
                        pw.println("cerrar");
                        pw.flush();
                        break;
                    default:
                        pw.println("Error: Comando inexistente");
                        pw.flush();
                        break;
```

```
                }
            }while(linealeida[0].equals("EXIT")==false);
            br.close();
            pw.close();
        } catch (IOException e) {
            System.out.println("Error en el Socket ServerThread: "+ e);
        }
    }
}
```

From:
https://knoppia.net/ - **Knoppia**

Permanent link:
https://knoppia.net/doku.php?id=dad:resumen_parcial1&rev=1700128092

Last update: **2023/11/16 09:48**