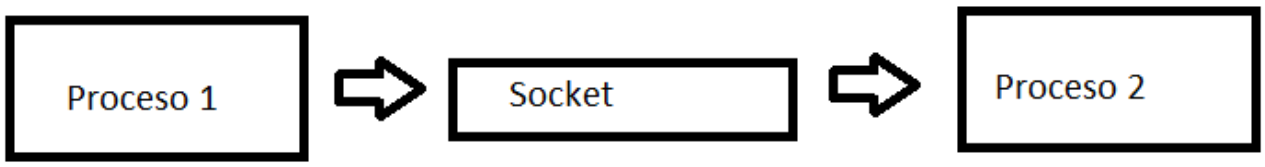
Sockets

Un Socket es un punto de conexión (Una Tubería o un Canal) entre 2 procesos e identificado por una IP y un Puerto. En este caso serán 2 procesos ejecutándose simultáneamente conectados por un socket.



Un socket funciona de una forma similar a la de los ficheros.

Cliente

```
Socket Socket = new Socket("127.0.0.1", 5000)

BufferedReader br = null;
PrintWriter pw = null;

br = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()))//Buffer de lectura
pw = new PrintWriter(new OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()))//Buffer de Escritura

br.readLine();
pw.println("texto a enviar");//Texto a mandar por el Socket
pw.flush();//Similar al Fflush stdin de C OJO
pw.push();//
```

Servidor

```
//Primero creamos el socket
ServerSocket serverSocet = new ServerSocket(2013)//Indicamos el puerto de escucha, en este caso 2013

//esperamos una petición
Socket socket = ServerSocket.accept();//Esto para la ejecución y nos devuelve un socket

BufferedReader br = null;
PrintWriter pw = null;

br = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()))//Buffer de lectura
pw = new PrintWriter(new OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()))//Buffer de Escritura

br.readLine();
pw.println("texto a enviar");//Texto a mandar por el Socket
pw.flush();//Similar al Fflush stdin de C OJO
pw.push();
```

Implementación Cliente

```java
package jelouda;

import java.io.BufferedReader;

public class Cliente {
    public void ejecutar() {
        try {


        System.out.print("Lanzando conexión....");

        Socket socket = new Socket ("127.0.0.1", Servidor.PUERTO);//Conectamos al servidor

        System.out.println("[OK]");


        BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()));//Bufer de lectura
        PrintWriter pw = new PrintWriter(new OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()));//Buffer de escritura

        String cadenaRecibida = br.readLine();
        System.out.println(cadenaRecibida);

        pw.println("cadena recibida" + cadenaRecibida);
        pw.flush();

        System.out.println("Fin del Cliente");

        }catch(IOException e){
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        Cliente client = new Cliente();
        client.ejecutar();

    }
}
```

Implementación Servidor

```java
package jelouda;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.io.OutputStreamWriter;
import java.io.PrintWriter;
import java.net.ServerSocket;
import java.net.Socket;

public class Servidor {
    public static int PUERTO = 5000;//Indicamos el puerto del servidor
    public void ejecutar() {
        try {

        System.out.println("Lanzando Servidor...");
        ServerSocket serverSocket = new ServerSocket(Servidor.PUERTO);

        Socket socket = serverSocket.accept();

        BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()));//Buffer entrada
        PrintWriter pw = new PrintWriter(new OutputStreamWriter(socket.getOutputStream()));//Buffer salida

        String cadenaRecibida = br.readLine();

        pw.print(cadenaRecibida);
        pw.flush();
        System.out.println("Fin del Servidor");
        }catch(IOException e){
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        Servidor server = new Servidor();
        server.ejecutar();
    }
}

```

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

Permanent link:
https://knoppia.net/doku.php?id=dad:sockets&rev=1696499640

Last update: **2023/10/05 09:54**