

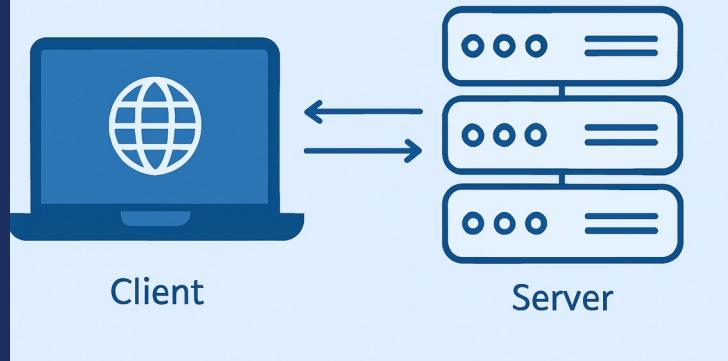
Cliente como servidor

Ing. Pedro Luis Rodríguez

PUSH TECHNOLOGY



CLIENT-SERVER ARCHITECTURE



Se comunican: por memoria, por disco, por red, por medio de un protocolo.

Cliente / Servidor

Según Tanembaum (2009), la arquitectura cliente / servidor es un modelo que está conformado por dos procesos, el servidor que proporciona servicios y el cliente que utiliza esos servicios.

Cliente/Servidor TCP/IP

1

Cliente



El cliente conoce
la dirección IP y
el puerto

4

2

Servidor
dirección IP
conocida



3

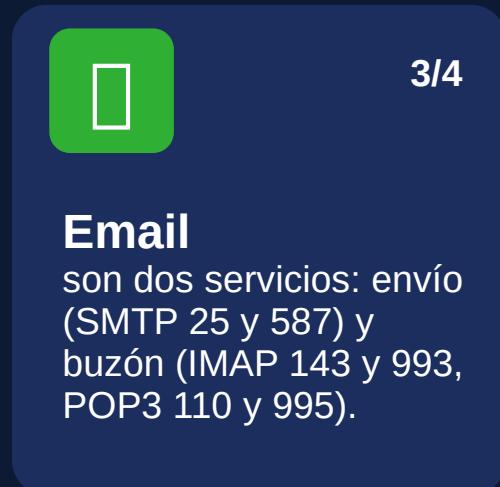
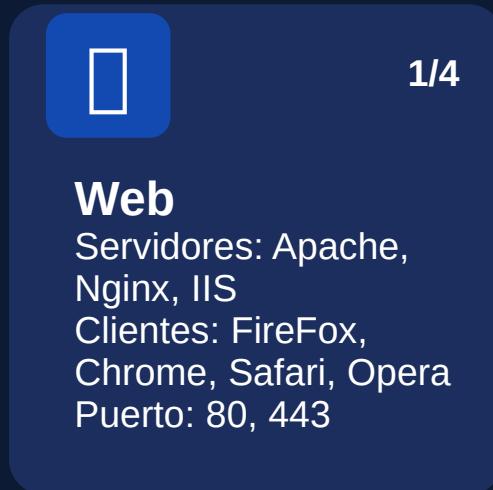
Server Socket
escucha por un
puerto

5

se comunican por un protocolo
SOCKET
Canal de comunicación
red TCP/IP

6

Ejemplos Cliente/Servidor



Ejemplos Servidores de BD



Un lenguaje
con manejo
de sockets



Un puerto
disponible
Un servidor por
puerto

Construir C/S

Un
protocolo
Comunicación

Lenguajes
diferentes para
Cliente y Servidor

Prestar
servicio
Escuchar el
puerto

C/S en código



1- Servidor HTTP (2)



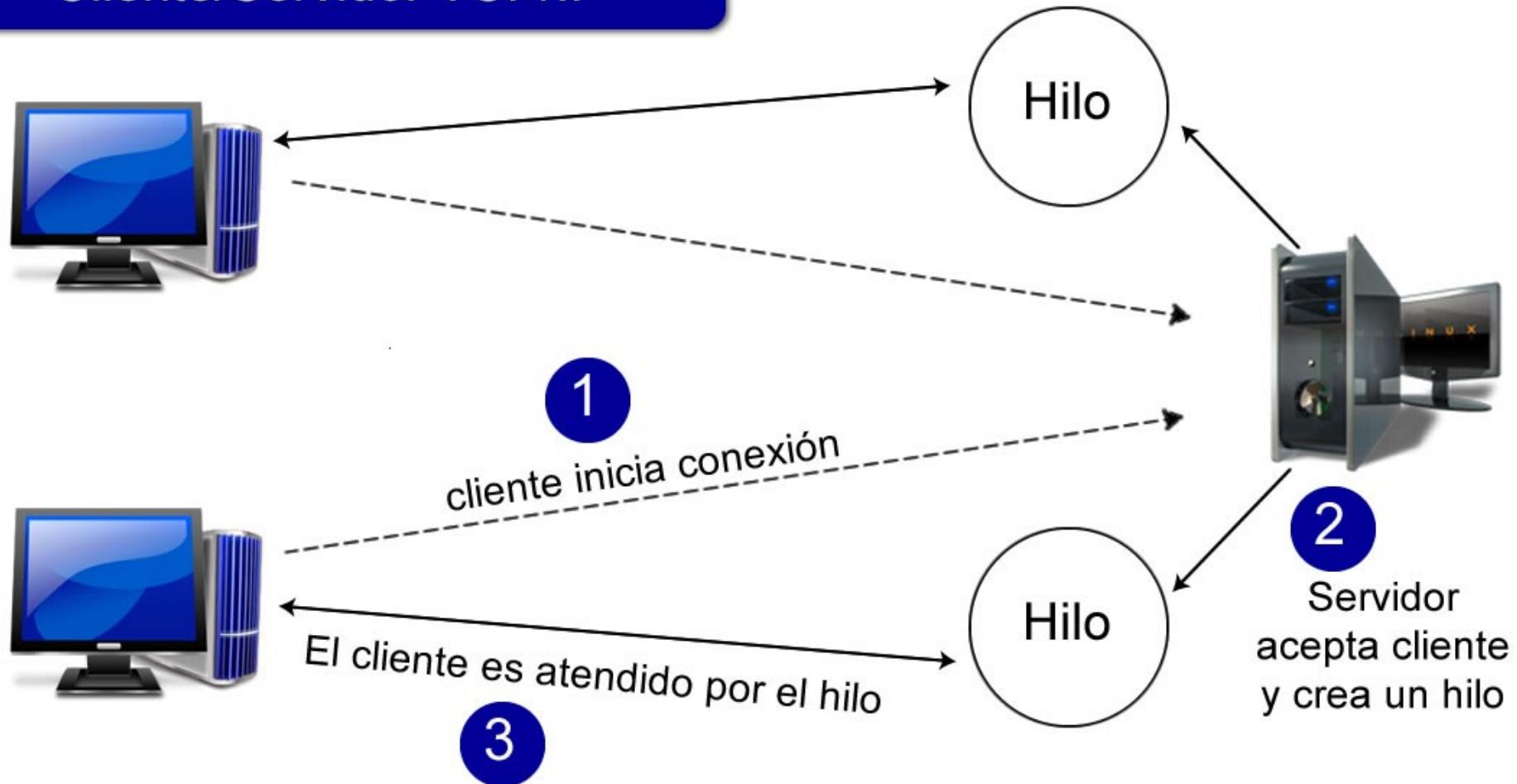
2- Mensajes (1)



**3- Multiples clientes:
conurrencia (3)**



Cliente/Servidor TCP/IP



Un C/S diferente: El Chat

- ¿Por qué es diferente?
- La solución web falla

El caso Blackberry

- RIM (Research In Motion)
- El correo móvil
- Mike Lazaridis

La solución: cliente como servidor

- La solución en Java
- Tecnología push
- La solución push involucra al SO

Otro caso cliente como servidor

- Los juegos en línea
- Solo se trasmite información. El cliente hace el resto

“Nuestros éxitos de hoy no garantizan nuestros éxitos del mañana.”

Mauro Hernández

Muchas gracias