

Programación de Dispositivos Móviles



Sesión 10: Conexiones de red

Índice



- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

Conexiones de red



- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

GCF



- **GCF = *Generic Connection Framework***
 - Marco de conexiones genéricas, en `javax.microedition.io`
 - Permite establecer conexiones de red independientemente del tipo de red del móvil (circuitos virtuales, paquetes, etc)
- **Cualquier tipo conexión se establece con un único método genérico**

```
Connection con = Connector.open(url);
```

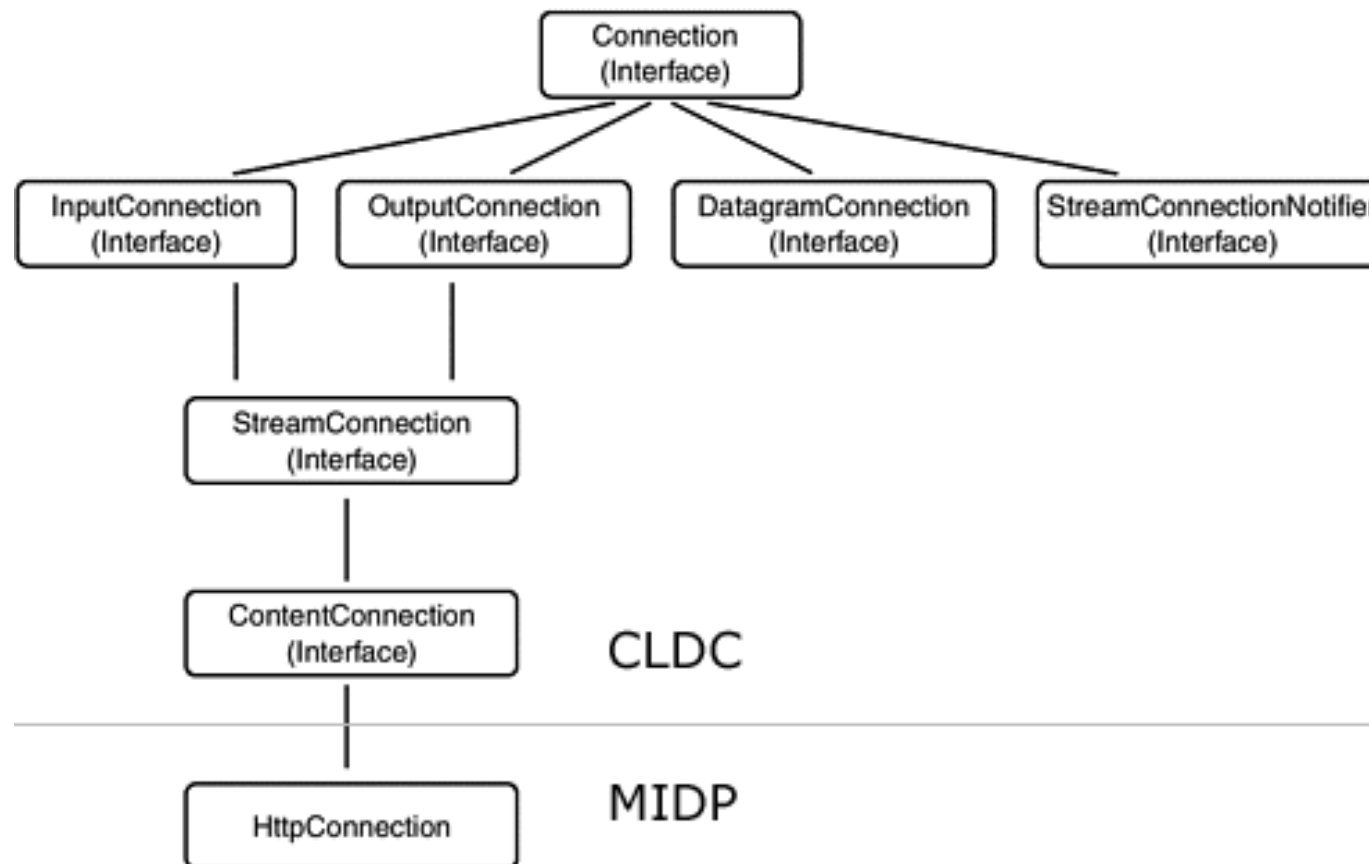
- **Según la URL podemos establecer distintos tipos de conexiones**

<code>http://j2ee.ua.es/pdm</code>	HTTP
<code>datagram://192.168.0.4:6666</code>	Datagramas
<code>socket://192.168.0.4:4444</code>	Sockets
<code>comm:0;baudrate=9600</code>	Puerto serie
<code>file:/fichero.txt</code>	Ficheros

Tipos de conexiones



- En CLDC se implementan conexiones genéricas
- En MIDP y APIs opcionales se implementan los protocolos concretos



Conexiones de red

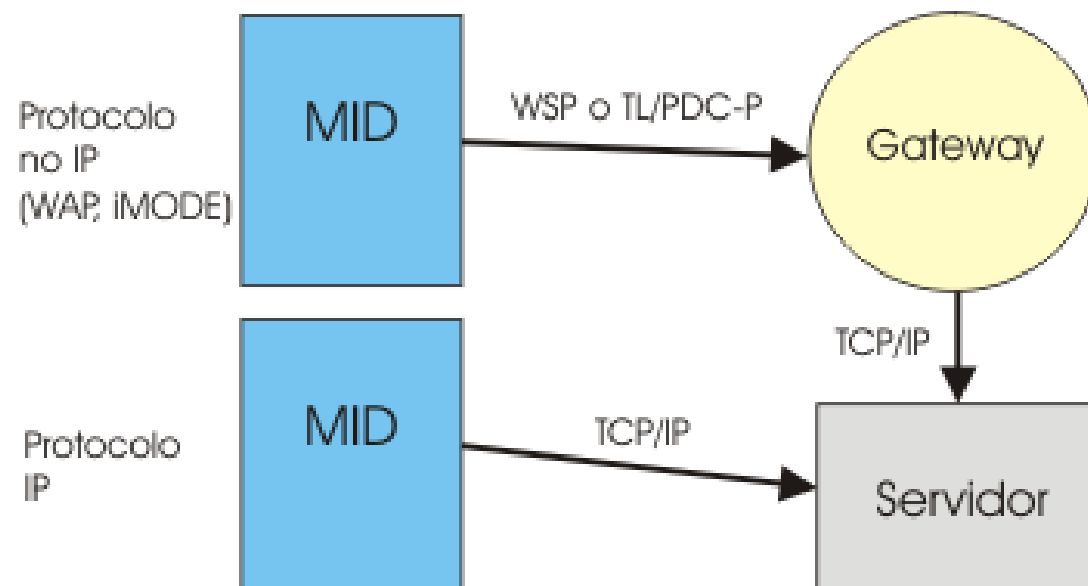


- Marco de conexiones genéricas
- **Conexión HTTP**
- Envío y recepción de datos
- Conexiones a bajo nivel
- Mensajes SMS
- Bluetooth
- Servicios Web

Conexión HTTP



- **El único protocolo que se nos asegura que funcione en todos los móviles es HTTP**
 - **Funcionará siempre de la misma forma, independientemente del tipo de red que haya por debajo**



Leer de una URL



- **Abrimos una conexión con la URL**

```
HttpConnection con = (HttpConnection)Connector.open(  
    "http://j2ee.ua.es/index.htm");
```

- **Abrimos un flujo de entrada de la conexión**

```
InputStream in = con.openInputStream();
```

- **Podremos leer el contenido de la URL utilizando este flujo de entrada**

- Por ejemplo, en caso de ser un documento HTML, leeremos su código HTML

- **Cerramos la conexión**

```
in.close();  
con.close();
```


Mensaje de petición



- Podemos utilizar distintos métodos

```
HttpConnection.GET
```

```
HttpConnection.POST
```

```
HttpConnection.HEAD
```

- Para establecer el método utilizaremos:

```
con.setRequestMethod(HttpConnection.GET);
```

- Podemos añadir cabeceras HTTP a la petición

```
con.setRequestProperty(nombre, valor);
```

- Por ejemplo:

```
c.setRequestProperty("User-Agent",  
"Profile/MIDP-1.0 Configuration/CLDC-1.0");
```

Mensaje de respuesta



- **A parte de leer el contenido de la respuesta, podemos obtener**
 - **Código de estado**

```
int cod = con.getResponseCode();  
String msg = con.getResponseMessage();
```

- **Cabeceras de la respuesta**

```
String valor = con.getHeaderField(nombre);
```

- **Tenemos métodos específicos para cabeceras estándar**

```
getLength()  
getType()  
getLastModified()
```

Conexiones de red



- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

Enviar datos



- **Utilizar parámetros**
 - GET o POST
 - Parejas *<nombre, valor>*

```
HttpConnection con = (HttpConnection)Connector.open(  
    "http://j2ee.ua.es/registra?nombre=Pedro&edad=23");
```

- No será útil para enviar estructuras complejas de datos
- **Añadir los datos al bloque de contenido de la petición**
 - Deberemos decidir la codificación a utilizar
 - Por ejemplo, podemos codificar en binario con `DataOutputStream`

Tipos de contenido



- **Para enviar datos en el bloque de contenido debemos especificar el tipo MIME de estos datos**
 - Lo establecemos mediante la cabecera `Content-Type`

```
con.setRequestProperty("Content-Type", "text/plain");
```

- **Por ejemplo, podemos usar los siguientes tipos:**

<code>application/x-www-form-urlencoded</code>	Formulario POST
<code>text/plain</code>	Texto ASCII
<code>application/octet-stream</code>	Datos binarios

Codificación de los datos



- Podemos codificar los datos a enviar en binario
 - Establecemos el tipo MIME adecuado

```
con.setRequestProperty("Content-Type",  
                        "application/octet-stream");
```

- Utilizaremos un objeto `DataOutputStream`

```
DataOutputStream dos = con.openDataOutputStream();  
dos.writeUTF(nombre);  
dos.writeInt(edad);  
dos.flush();
```

- Si hemos definido serialización para los objetos, podemos utilizarla para enviarlos por la red

Leer datos de la respuesta



- **Contenido de la respuesta HTTP**
 - No sólo se puede utilizar HTML
 - El servidor puede devolver contenido de cualquier tipo
 - Por ejemplo, XML, ASCII, binario, etc
- **Si el servidor nos devuelve datos binarios, podemos decodificarlos mediante `DataInputStream`**

```
DataInputStream dis = con.openDataInputStream();  
String nombre = dis.readUTF();  
int precio = dis.readInt();  
dis.close();
```

- **Podría devolver objetos serializados**
 - Deberíamos deserializarlos con el método adecuado

Conexiones de red



- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

Conexiones a bajo nivel



- **A partir de MIDP 2.0 se incorporan a la especificación conexiones de bajo nivel**
 - **Sockets**
 - **Datagramas**
- **Nos permitirán aprovechar las características de las nuevas redes de telefonía móvil**
- **Podremos acceder a distintos servicios de Internet directamente**
 - **Por ejemplo correo electrónico**
- **Su implementación es optativa en los dispositivos MIDP 2.0**
 - **Depende de cada fabricante**

Sockets



- **Establecer una comunicación por sockets**

```
SocketConnection sc = (SocketConnection)
    Connector.open("socket://host:puerto");
```

- **Abrir flujos de E/S para comunicarnos**

```
InputStream in = sc.openInputStream();
OutputStream out = sc.openOutputStream();
```

- **Podemos crear un socket servidor y recibir conexiones entrantes**

```
ServerSocketConnection ssc = (ServerSocketConnection)
    Connector.open("socket://:puerto");
SocketConnection sc =
    (SocketConnection) ssc.acceptAndOpen();
```

Datagramas



- **Crear conexión por datagramas**

```
DatagramConnection dc = (DatagramConnection)
    Connector.open("datagram://host:puerto");
```

- **Crear un enviar paquete de datos**

```
Datagram dg = dc.newDatagram(datos, datos.length);
dc.send(dg);
```

- **Recibir paquete de datos**

```
Datagram dg = dc.newDatagram(longitud);
dc.receive(dg);
```

Conexiones de red



- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

Conexión de mensajes



- **Con WMA podremos crear conexiones para enviar y recibir mensajes de texto SMS**
- **Utilizaremos una URL como**

```
sms://telefono:[puerto]
```

- **Creamos la conexión**

```
MessageConnection mc = (MessageConnection)  
    Connector.open("sms://+34555000000");
```

Envío de mensajes



- **Componemos el mensaje**

```
String texto =  
    "Este es un mensaje corto de texto";  
TextMessage msg = mc.newMessage(mc.TEXT_MESSAGE);  
msg.setPayloadText(texto);
```

- **El mensaje no deberá pasar de 140 bytes**

- Si se excede, podría ser fraccionado
- Si no puede ser fraccionado, obtendremos un error

- **Enviamos el mensaje**

```
mc.send(msg);
```

Recepción de mensajes



- Creamos conexión de mensajes entrantes

```
MessageConnection mc = (MessageConnection)
    Connector.open("sms://:4444");
```

- Recibimos el mensaje

```
Message msg = mc.receive();
```

- Esto nos bloqueará hasta la recepción
 - Para evitar estar bloqueados, podemos utilizar un listener
 - Con un `MessageListener` se nos notificará de la llegada de mensajes

Conexiones de red

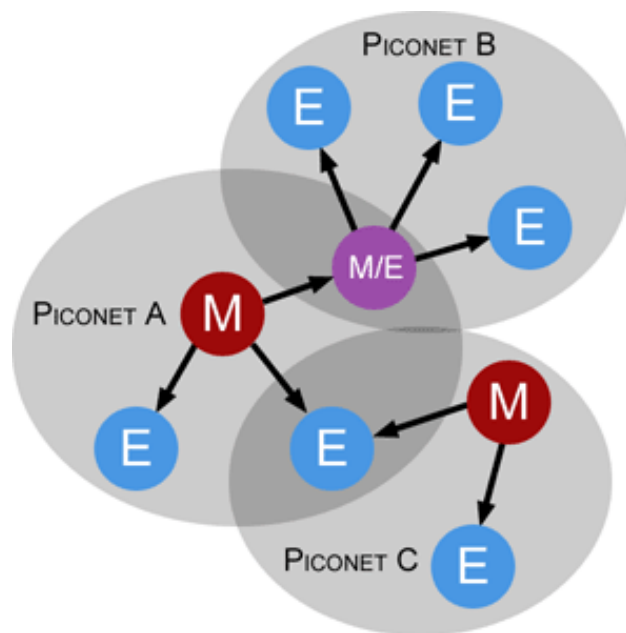


- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

Redes bluetooth



- **Las redes bluetooth son redes “ad hoc”**
 - **La red se crea dinámicamente**
 - **Tenemos la capacidad de “descubrir” dispositivos**
 - **Conecta pequeños dispositivos (sustituye al cable)**
- **Topología**



Piconet: 1 maestro con 7 esclavos como máximo

Scatternet: Conexión de varias piconets

Protocolos bluetooth



- **L2CAP**

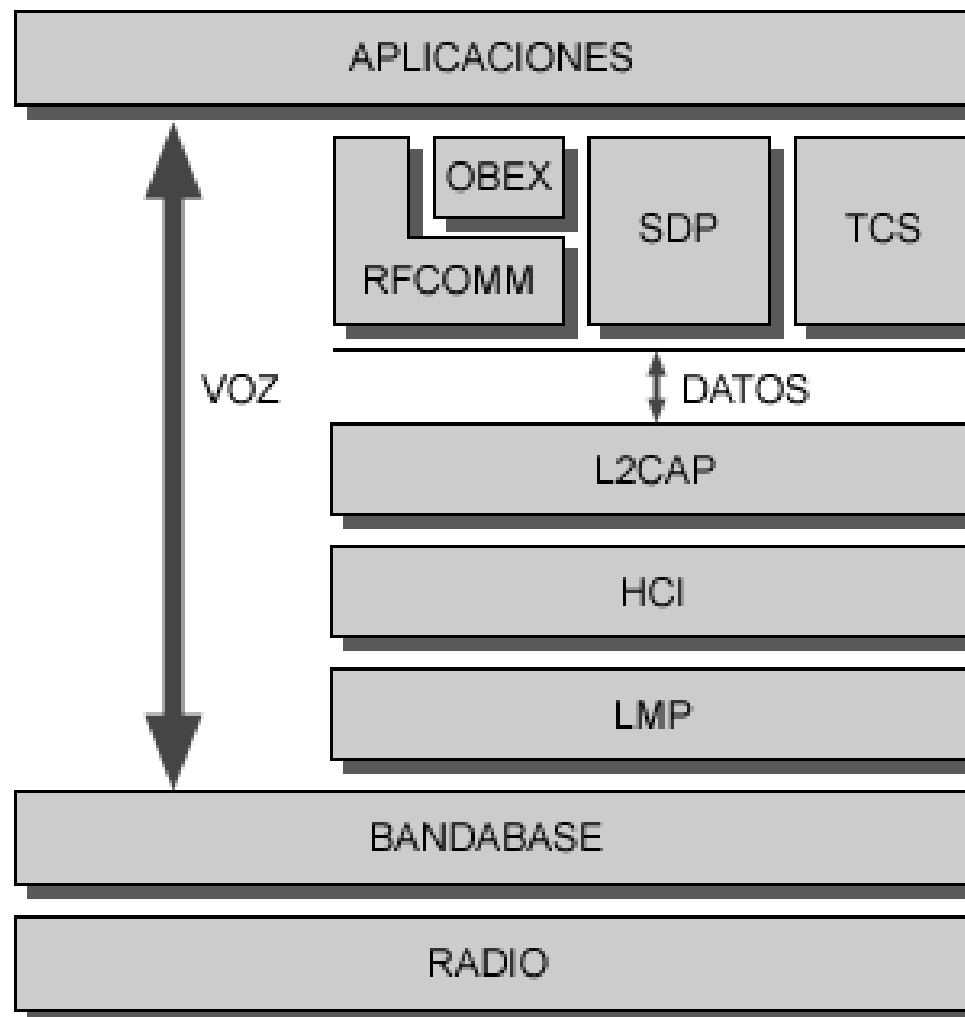
- Protocolo a bajo nivel
- Transmisión de paquetes
- Sin control de flujo

- **RFCOMM**

- Puerto serie sobre radio
- Realiza control de flujo

- **SDP**

- Descubrimiento de dispositivos





- **Los servicios se identifican mediante un UUID**
 - *Universal Unique Identifier*
 - Clave de 128 bits, única en el tiempo y en el espacio
 - Se puede generar con herramientas como `uuidgen`

- **Podemos buscar dispositivos y explorar los servicios que ofrecen**
 - Los servicios se buscarán mediante su UUID
 - Tipos de búsqueda de dispositivos:
 - GIAC:** General.
 - Encuentra tanto dispositivos descubribles GIAC como LIAC.
 - LIAC:** Limitada. Para búsquedas acotadas.
 - Sólo encuentra dispositivos descubribles LIAC.

Publicar un servicio (servidor)



- Generar UUID para nuestro servicio

```
public final static String UUID =  
    "000000000000010008000123456789ab";
```

- Hacemos nuestro dispositivo local descubrible

```
LocalDevice ld = LocalDevice.getLocalDevice();  
ld.setDiscoverable(DiscoveryAgent.GIAC);
```

- Crear servicio

```
StreamConnectionNotifier scn =  
    (StreamConnectionNotifier)  
    Connector.open("btspp://localhost:" + UUID );
```

- Aceptar conexiones entrantes

```
StreamConnection sc =  
    (StreamConnection)scn.acceptAndOpen();  
InputStream is = sc.openInputStream();  
OutputStream os = sc.openOutputStream();
```

Descubrir dispositivos y servicios (cliente)



- **Obtener agente de descubrimiento**

```
LocalDevice ld = LocalDevice.getLocalDevice();  
DiscoveryAgent da = ld.getDiscoveryAgent();
```

- **Crear un objeto `DiscoveryListener`**

```
deviceDiscovered(RemoteDevice rd, DeviceClass dc);  
inquiryCompleted(int tipo);  
servicesDiscovered(int transID, ServiceRecord[] srvs);  
serviceSearchCompleted(int transID, int estado);
```

- **Comenzar búsqueda de dispositivos**

```
da.startInquiry(DiscoveryAgent.GIAC, mListener);
```

- **Buscar servicios de un dispositivo**

```
da.searchServices(null, new UUID[]{new UUID(UUID,false)},  
    (RemoteDevice)obtenerDispositivoRemoto(), mListener);
```

Conectar a un servicio (cliente)



- Una vez descubiertos los servicios de nuestro entorno, habremos obtenido varios objetos `ServiceRecord` con cada uno de estos servicios

```
ServiceRecord rs =  
    (ServiceRecord)obtenerServicioRemoto();
```

- Obtener URL de conexión al servicio

```
String url = rs.getConnectionURL(  
    ServiceRecord.NOAUTHENTICATE_NOENCRYPT, true);
```

- Establecer la conexión

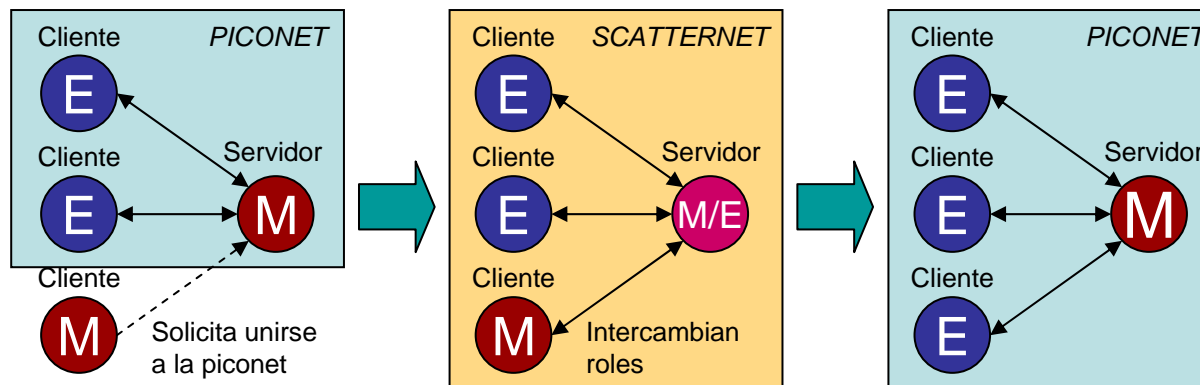
```
StreamConnection sc =  
    (StreamConnection)Connector.open(url);  
InputStream is = sc.openInputStream();  
OutputStream os = sc.openOutputStream();
```

Roles maestro/esclavo



- **Quien realiza la conexión (cliente) actuará como maestro**
 - Indicando `“;master=true”` en la URL de quien publica el servicio (servidor) podemos forzar a que sea éste quien se comporte como maestro

```
Connector.open("btspp://localhost:" + UUID + ";master=true");
```

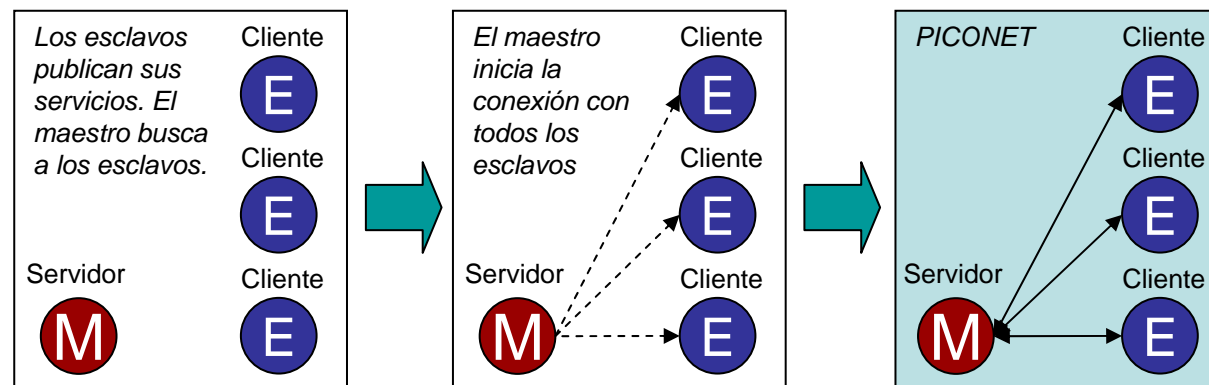


- **Esto no funciona en dispositivos que no soporten el intercambio de roles maestro/esclavo**

Conexión punto-a-multipunto



- **Para poder hacer conexiones punto-a-multipunto en estos casos deberemos:**
 - **Abrir varios dispositivos que publiquen servicios.**
 - En este caso, éstos serán los “clientes”.
 - **Iniciar la conexión a todos estos clientes desde un único maestro**
 - Este maestro será el “servidor”, ya que es quien coordinará las múltiples conexiones de los clientes.



Seguridad en bluetooth



▪ Podemos forzar la utilización de diferentes tipos de seguridad en las conexiones bluetooth:

➤ Autenticación (`;authenticate=true`)

- Los usuarios de los móviles deben conocerse
- Se resuelve mediante “emparejamiento” (*pairing*)
- Los usuarios de los móviles que se conectan deben introducir un mismo código secreto en sendos dispositivos

➤ Autorización (`;authorize=true`)

- Quien solicita la conexión a un servicio debe tener autorización
- Si no está en una lista de dispositivos de confianza, se preguntará al usuario si acepta la conexión

➤ Encriptación (`;encrypt=true`)

- Los datos se transmiten encriptados
- Requiere estar autenticado

Conexiones de red

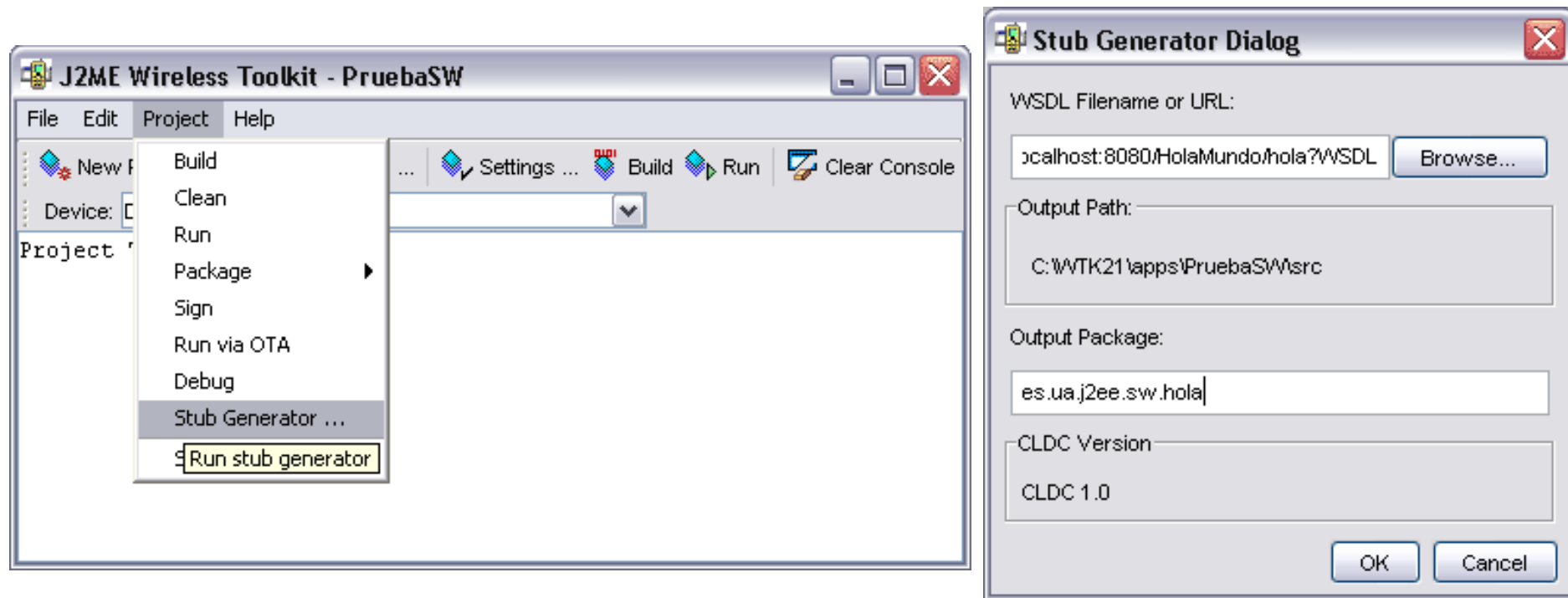


- **Marco de conexiones genéricas**
- **Conexión HTTP**
- **Envío y recepción de datos**
- **Conexiones a bajo nivel**
- **Mensajes SMS**
- **Bluetooth**
- **Servicios Web**

Servicios web



- Podemos acceder a servicios web desde dispositivos mediante Web Services API
 - Los servicios deben ser de tipo `document/literal`
- Podemos generar un stub mediante WTK 2.2



Invocación de servicios



- **Utilizamos el stub para acceder al servicio**

```
HolaMundoIF hola = new HolaMundoIF_Stub();
try {
    String saludo = hola.saluda("Miguel");
} catch (RemoteException re) { // Error }
```

- **Los servicios web requieren**
 - **Gran cantidad de memoria**
 - **Gran cantidad de procesamiento**
 - **Gran cantidad de tráfico por la red (XML)**
- **Esto los hace poco adecuados para los dispositivos actuales**