

# Introducción



# WebSockets

WebSockets es una tecnología que hace posible establecer una conexión continua full-duplex, entre un cliente y servidor.

{dev/talles}

Fuente: Mozilla MDN

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/WebSockets\\_API/Writing\\_WebSocket\\_client\\_applications](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/WebSockets_API/Writing_WebSocket_client_applications)

# Rest

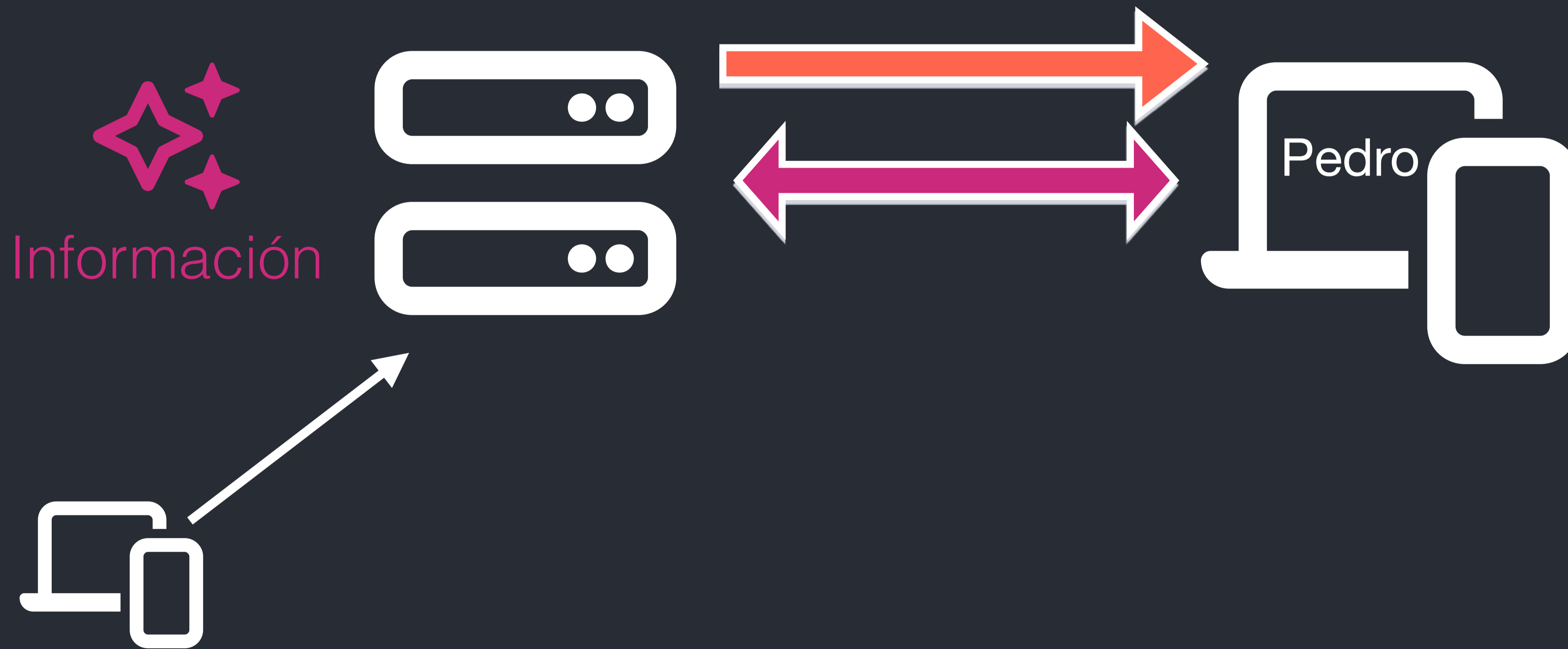
setInterval

Transferencia de Estado Representacional



# WebSocket

Full Duplex



WebSockets

VS



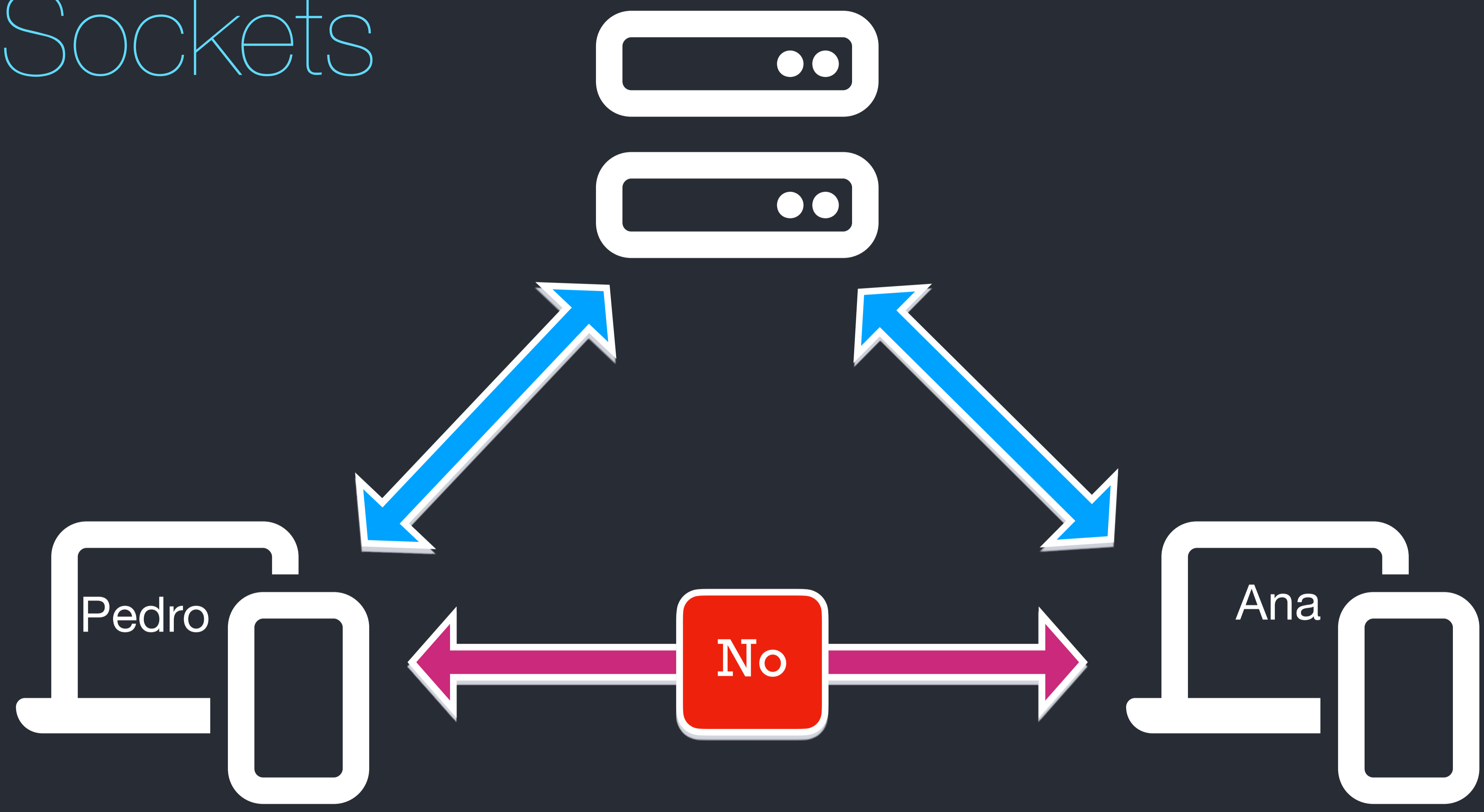
<https://developer.mozilla.org> - Writing WebSocket Client Applications

- **Namespaces**
- **Salas o grupos**
- **Emitir a grupos o a individuos**
- **Nos ayuda con información de latencia**

Y muchas cosas más al sacarlo de la caja



# WebSockets



# Glosario

- Servidor: Backend en Node
- Socket: Identificador de la conexión de un cliente
- Cliente: Dispositivo conectado al servidor full duplex
- Emitir: Cliente que emite un evento
- Evento: Acción que el cliente o el servidor disparan
- Escuchar: Recibir la información de un evento