

¿En qué consiste RMI (Remote Method Invocation) en Kotlin?

RMI (Remote Method Invocation) es una tecnología de Java que permite invocar métodos de objetos que residen en un proceso diferente, ya sea en la misma máquina o en máquinas remotas, a través de la red. En el caso de Kotlin, al ser un lenguaje interoperable con Java, también se puede utilizar RMI de forma similar.

RMI se basa en el concepto de objetos remotos, que son objetos Java/Kotlin que pueden ser accedidos y utilizados de forma transparente desde una aplicación cliente en otra máquina o proceso. Estos objetos remotos deben implementar una interfaz remota que define los métodos que pueden ser invocados de forma remota.

El flujo típico de trabajo con RMI implica los siguientes pasos:

1. Definir una interfaz remota: Esta interfaz define los métodos que se pueden invocar de forma remota. Los métodos de la interfaz remota deben declarar la posibilidad de lanzar excepciones `RemoteException`.
2. Implementar la interfaz remota: Se crea una clase que implementa la interfaz remota y proporciona la implementación real de los métodos definidos en la interfaz. Esta clase debe extender `java.rmi.server.UnicastRemoteObject` para habilitar la comunicación remota.
3. Crear un servidor RMI: El servidor RMI se encarga de registrar la implementación de la interfaz remota y hacerla accesible a través de la red. Se utiliza `java.rmi.registry.LocateRegistry` para crear o obtener el registro RMI y se utiliza `bind` para asociar un nombre a la implementación del objeto remoto.

4. Crear un cliente RMI: El cliente RMI se conecta al servidor RMI y obtiene una referencia al objeto remoto registrado. Puede invocar los métodos definidos en la interfaz remota utilizando la referencia del objeto remoto como si fuera un objeto local.

RMI se encarga de la comunicación entre el cliente y el servidor, maneja la serialización y deserialización de los objetos y proporciona un mecanismo transparente para la invocación de métodos remotos.

En resumen, RMI en Kotlin (y Java) permite la comunicación y la invocación de métodos entre objetos en diferentes procesos o máquinas a través de la red, proporcionando una forma sencilla y transparente de trabajar con objetos remotos.