

Prova scritta di Programmazione Avanzata e di rete del 10 Dicembre 2003

1. Come avviene il passaggio di oggetti (remoti e non) in JAVA RMI? Come e cosa avviene quando si passa un oggetto remoto serializzabile de-esportato?
2. Cosa si intende per grafo di oggetti? Per quale ragione viene creato tale grafo e da chi?
3. Cos'è uno stub di un oggetto remoto? Cosa ha in comune con l'oggetto remoto? Come viene creata la sua classe e cosa contiene? Infine dove risiede la classe dello stub, chi ne fa uso, come ed in che circostanze.
4. Cos'è un registro RMI da un punto di vista JAVA? Quali informazioni conserva al suo interno?
5. Quali sono le operazioni possibili su un registro RMI?
6. Cosa vuol dire esattamente esportare al sistema RMI un server remoto UnicastRemoteObject. Come avviene l'esportazione di server UnicastRemoteObject? Chi può esportare un server UnicastRemoteObject? Come deve avvenire l'esportazione se l'oggetto non estende UnicastRemoteObject?
7. A cosa serve l'interfaccia Unreferenced?
8. Applets vengono eseguite sotto un Security Manager molto restrittivo imposto dall'Appletviewer o il Browser. Quali sono le principali restrizioni a cui le applets devono sottostare.
9. Qual'è la struttura di un file di policy e di un permesso?
10. Quali sono i vantaggi nell'usare la mobilità di codice?
11. Quali protocolli possono essere usati nel codebase e come funzionano?
12. Quali metodologie sono state viste per il caricamento dinamico (bootstrap) del codice cliente?
13. Come avviene l'esportazione di un oggetto attivabile? Chi la può fare?
14. Quali sono le fasi principali necessarie alla registrazione di un server attivabile col sistema RMID?
15. In che modo la registrazione di un oggetto attivabile presso il sistema di attivazione è persistente alle invocazioni di RMID?
16. Cos'è un agente in JAVA RMI? Quali sono le forme possibili di agenti in JAVA RMI?
17. Cos'è JNDI?