

# Komunikácia medzi objektami

Dynamický objektový dátový model (DODM) eviduje pre každý objekt jeho väzby na iné objekty v systéme. Ak innos objektu s názvom *Objekt\_A* závisí od innosti objektu *Objekt\_B*, funkcie dynamického objektového dátového modelu oznámia objektu *Objekt\_A* informáciu o zmene hodnoty (stavu) objektu *Objekt\_B*. Zároveň túto informáciu oznámia všetkým ostatným objektom, ktoré ju potrebujú k svojej innosti.

Žiadny aktívny objekt systému D2000 nevykonáva synchrónnu innos typu výzva/zistenie stavu (tzv. polling) iného objektu, ktorá býva často neefektívna. Všetky operácie v systéme sú asynchrónne - sú reakciou na správu o zmene stavu objektu DODM. Takýto princíp komunikácie sa nazýva **udalosou riadený** (event driven).

Informácie o zmene objektov sú prenášané medzi procesmi systému D2000 vo forme správ prostredníctvom komunikačného rozhrania nazvaného [D2000 ObjApi](#). ObjectAPI je rozhranie postavené na komunikačných prvkoch, ktorými je bu zdieľaná pamäť alebo TCP spojenia (voliteľne aj redundantné), ktoré sú transparentné v počítačovej sieti. Z toho vyplýva, že jednotlivé procesy systému D2000 môžu pracovať na jednom počítači, ako aj súčasne na niekoľkých počítačoch prepojených do počítačovej siete. Objekty DODM spolu so službami dynamického objektového dátového modelu sú sústredené do samostatného procesu - [D2000 Server](#).



## Súvisiace stránky:

[Dynamický objektový dátový model - DODM](#)