

Actividad 1

| | | | |
|----------|------------------------------------|------|------------|
| Título | Actividad Unidad 1: Hilos y Socket | | |
| Unidad | 1 | Tipo | Individual |
| Entrega | Entrega de un documento | | |
| Peso | 10 % de la nota total | | |
| Profesor | José Delgado Pérez | | |

1. Enunciado



Lea cuidadosamente todo este documento, sin olvidar el apartado “2. Detalles de la entrega” antes de comenzar a realizar las tareas solicitadas en este apartado de enunciado.

Parte 1: Instalación de Java

Instalar y configurar apropiadamente las herramientas necesarias para el desarrollo de programas en el lenguaje de programación Java, necesario durante toda la asignatura. Para ello, deben instalarse los siguientes elementos * en orden:

1. **Java. Máquina Virtual de Java (JVM).** (Ultima versión)
2. **Kit de desarrollo Java (JDK).** (Ultima versión)
3. **Eclipse para Java.** (Puede usar el IDE java de su preferencia)

Anotar la fecha de descarga, versión, N° de versión, etc. para incluirlo en la documentación a entregar.

** Puede darse el caso de que algunos de los componentes ya estén instalados de fábrica en el ordenador, o bien que el estudiante ya los tuviera instalados previamente en su equipo.*

Parte 2: Crear chat en java

Crear un chatbot en java que pueda atender múltiples clientes. Para hacer el chat tendrán que hacer la aplicación servidor y la aplicación de cliente.

La función del servidor de forma resumida se puede decir que es mantenerse en un bucle infinito a la espera de nuevas conexiones y cuando se produzca una nueva conexión se crea un hilo para atenderla, dentro de ese hilo se envía un mensaje al cliente mostrando 5 opciones (“Usen su imaginación”) y se genera otro bucle donde se espera el mensaje del cliente con la opción seleccionada, dependiendo de la opción seleccionada por el cliente el servidor envía un mensaje con la respuesta correspondiente.

La función del cliente de forma resumida es abrir una conexión con el servidor, recibir el mensaje con las opciones y mostrarla al cliente, luego queda en un bucle esperando que el cliente seleccione una opción y mostrando la respuesta correspondiente enviada por el servidor.

Actividad 1

2. Detalles de la entrega

Subir el Código a GitHub:

1. Crear una cuenta en <https://github.com/> en caso de no tenerla.
2. Crea un repositorio publico con el nombre del proyecto.
3. Sube el código al repositorio publico.

Documento resumen:

Elabora un documento resumen de la actividad de acuerdo a las siguientes pautas:

1. Portada. Incluir la siguiente información:
 1. Nombre, apellidos y DNI.
 2. Nombre de la asignatura.
 3. Nombre del profesor.
 4. Numero y nombre de actividad.
2. Incluir una descripción del proyecto y de cada una de las clases incluidas dentro del proyecto.
3. Incluir conclusiones y comentarios sobre lo aprendido (Esto es **muy** importante).
4. Incluir el URL del repositorio GitHub donde se subió el código.
5. *Formato del documento debe ser .pdf.*
 1. *Sugerencia: Editar con MS Word / Open Office / ... o el editor que el estudiante prefiera.*
 2. *Una vez concluida la edición, exportar a formato .pdf.*
6. Subir de forma individual el documento a la Actividad 1 del Campus Virtual.