

## Programación de servicios y procesos - 2324

[Área personal](#) ▶ [Mis cursos](#) ▶ [FORMACIÓN PROFESIONAL 23/24](#) ▶ [CIFP CARLOS III](#) ▶  
[CGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma 23/24](#) ▶ [Segundo\(DAM\)](#) ▶  
[Programación de servicios y procesos - 2324](#) ▶ [1ª CONVOCATORIA](#) ▶  
[Tarea para PSP05. \(hasta el 28/01/24 23:55\)](#)

Tarea para PSP05. (hasta el 28/01/24 23:55)

Tarea para PSP05.

**Detalles de la tarea de esta unidad.**

Enunciado.

## Ejercicio 1. FTP

Vas a crear un programa que se conecta a un **servidor FTP** para realizar una serie de acciones. La implementación en Java de la funcionalidad requerida se hará utilizando la librería **Apache Commons Net**. Por cada opción solicitada al servidor FTP deberá visualizarse por pantalla la contestación del servidor FTP.

Nuestro programa ofrecerá 6 opciones:

1. Listar contenido: Mostrará el contenido del directorio de la máquina a la que se ha accedido.
2. Entrar directorio: Solicitará al cliente el nombre del directorio y entrará en él. No hay que listar su contenido, el usuario puede listarlo él mismo con la primera opción.
3. Subir fichero: Solicitará al cliente un nombre de fichero a subir (debe comprobarse si el fichero existe). Ten en cuenta que puede subirse un fichero de texto o un fichero binario como una imagen o pdf.
4. Crear un directorio: Solicitará al cliente el nombre del directorio a crear.
5. Volver al Home: Volverá al directorio principal del FTP. No hay que listar su contenido, el usuario puede listarlo él mismo con la primera opción.
6. Salir: Saldrá del programa. El programa no termina hasta que seleccionamos esta opción.

El host, puerto, usuario y password serán leídos de un fichero properties. Indica en el manual dónde guardas el fichero y deja los valores vacíos para que yo añado los míos. Estos datos no serán solicitados al usuario ni estarán en el código.

Necesitarás instalar Filezilla Server en tu máquina u otra máquina virtual. Crear un usuario y definir la carpeta del servidor FTP.

## Ejercicio 2. Correo Electrónico

Vas a crear un programa de **correo electrónico** que realiza las siguientes acciones:

1. Leer correo: Imprimirá por pantalla el número de emails sin leer y la siguiente información de todos los correos marcados como favoritos:
  1. Remitente del email.
  2. Asunto.
2. Enviar correo: Le solicitaremos al usuario el destinatario, asunto y cuerpo del mensaje a enviar. Le preguntaremos también si desea enviar un fichero adjunto, si así lo desea le preguntaremos por el nombre del fichero para adjuntarlo.
3. Salir: Saldrá del programa. El programa no termina hasta que seleccionamos esta opción.

Los datos del email y password de la cuenta que vamos a utilizar para leer el correo y enviar correos serán leídos de un fichero properties. Indica en el manual dónde guardas el fichero y deja los valores vacíos para que yo añado los míos. Estos datos no serán solicitados al usuario ni estarán en el código.

Para leer el correo tendrás que investigar un poco sobre IMAPS.

La implementación en Java de la funcionalidad requerida se hará utilizando la librería **javax.mail**.

Lo mejor es que te crees una cuenta de correo de prueba para hacer el ejercicio. Recuerda que debes configurar la autenticación en dos pasos en tu cuenta de GMAIL y generar una clave para la aplicación.

**Criterios de puntuación. Total 10 puntos.**

Total 10 puntos.

**Ejercicio 1.** 5 puntos.

**Ejercicio 2.** 5 puntos.

Se tendrá en cuenta:

- El funcionamiento correcto de los programas que se piden.
- El uso adecuado de las API.
- Tratamiento adecuado de posibles excepciones.

**Recursos necesarios para realizar la Tarea.**

**Ejercicio 1.**– Los contenidos relacionados con el FTP.

**Ejercicio 2.**– Los contenidos relacionados con el correo electrónico.

**Consejos y recomendaciones.**

Te recomiendo que primero pruebes y comprendas los proyectos de ejemplo del FTP y del correo electrónico que tienes en el aula virtual. Para la funcionalidad nueva requerida te recomiendo que busques en los ejemplos oficiales de ambas librerías (Apache Commons Net y Javax.mail).

**Indicaciones de entrega.**

Lo que debes entregar:

- Los proyectos maven que pueda abrirlos tanto en IntelliJ o NetBeans de las dos actividades bien comentados (incluye tus propios comentarios, no los de los proyectos de ejemplo). No es necesario Javadoc ni generar el .jar. Cada ejercicio debe estar en una carpeta distinta, ejercicio-1 y ejercicio-2. jdk17, :)
- Manual con las pruebas realizadas. Realiza un sólo manual con las dos actividades. En los pantallazos debe verse claramente que has probado todas las opciones del programa, explica claramente que se visualiza en cada prueba. No tienes que poner el código, sólo pantallazos y explicación.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1\_apellido2\_nombre\_SIGxx\_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la quinta unidad del MP de PSP, debería nombrar esta tarea como...

sanchez\_manas\_begona\_PSP05\_Tarea

**Fecha de entrega:** 28 de Enero de 2024 a las 23:55

**Fecha límite de entrega:** 4 de Febrero de 2024 a las 23:55

## Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	domingo, 28 de enero de 2024, 23:55
Tiempo restante	11 días 7 horas
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	<a href="#">+ Comentarios (0)</a>

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega.


Actividad previa

◀ Examen para PSP05 (hasta el 28/01/24 23:55)

Ir a...

Mantente en contacto

Dirección General de Formación Profesional e Innovación

 Resumen de retención de datos

 Descargar la app para dispositivos móviles