

# Instituto Politécnico Nacional



## Escuela Superior de Computo

# Aplicaciones para comunicaciones en red

Profesor: Martinez Rosales Ricardo

Tarea 1. ECO TCP

Alumna:

# López Hernández Gloria Akari

Grupo:

6CM3

Periodo Escolar: 24/2

## Tarea 1. Eco TCP

#### Código Servidor TCP

```
ClienteTCP.java × ServidorTCP.java ×
Source History | 🔀 🖟 🔻 🔻 🗸 🖓 🖶 🖫 | ዯ 👆 🖫 | 🖆 💇 | ● 🖂 | 🕌 📑
      package com.mycompany.practicas;
 2
 3   import java.net.*;
    import java.io.*;
 4
 5
 6
      public class ServidorTCP {
 7
   public static void main(String[] args) {
 8
   白
              try {
 9
                  ServerSocket s = new ServerSocket(1234); //Creamos un socket de servidor que escuche en el puerto
10
                  System.out.println("Esperando Cliente..."); //Esperamos a que un cliente se conecte
                  BufferedReader brRespuesta = new BufferedReader (new InputStreamReader (System.in)); //Este Buffered
11
12
   Ė
                  while (true) {
13
                      Socket cl = s.accept(); //Aceptamos la conexion de un cliente
14
                      System.out.println("Conexión establecida desde " + cl.getInetAddress() + ":" + cl.getPort());
15
16
                      BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(cl.getInputStream())); // BufferedReader
17
                      PrintWriter pw = new PrintWriter(new OutputStreamWriter(cl.getOutputStream()), true); // Print
18
                      String mensaje;
19
                      do { //Este bucle se ejecutará al menos una vez y seguirá ejecutándose mientras el mensaje de.
20
                          mensaje = br.readLine(); // Leer un mensaje desde el cliente
21
                          System.out.println("Cliente:\n" + mensaje); //Imprimira en consola el mensaje que envio el
22
23
                          if (!mensaje.equalsIgnoreCase("salir")) { //Mientas mensaje sea diferente a salir
24
                               System.out.println("Servidor:");
25
                               String respuesta = brRespuesta.readLine(); // Leer una respuesta desde la consola del
26
                              pw.println(respuesta);
27
28
                               if (respuesta.equalsIgnoreCase("salir")) {// Si la respuesta es "salir", cerrar la cor
29
30
                                   pw.close();
31
                                   cl.close();
32
                                   break;
33
34
                      } while (!mensaje.equalsIgnoreCase("salir"));//El ciclo se cierra cuando mensaje es salir
35
                      System.out.println("Esperando Cliente..."); //Una vez cerrado el socket del cliente nuestro so
36
37
   ф
 <u>@</u>
              } catch (Exception e) {
 <u>Q.</u>
                  e.printStackTrace();
40
41
42
```

## Código cliente TCP

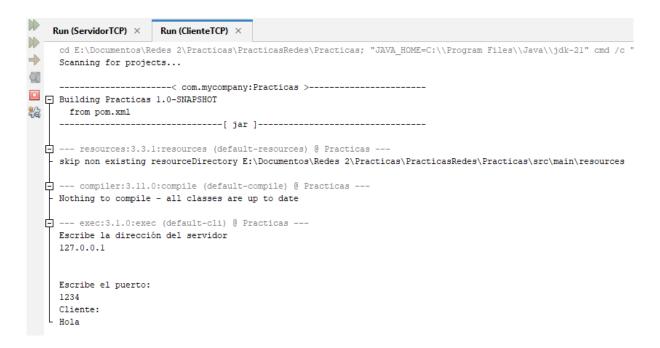
```
package com.mycompany.practicas;
2
 4
     import java.io.*;
 5
     public class ServidorTCP {
 7 -
          public static void main(String[] args) {
 8
              try {
                  ServerSocket s = new ServerSocket(1234); //Creamos un socket de servidor que escuche en el puerto
 9
10
                  System.out.println("Esperando Cliente..."); //Esperamos a que un cliente se conecte
11
                  BufferedReader brRespuesta = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in)); //Este Buffered
12
   Ė
                  while (true) {
13
                     Socket cl = s.accept(); //Aceptamos la conexion de un cliente
                     System.out.println("Conexión establecida desde " + cl.getInetAddress() + ":" + cl.getPort());
14
15
16
                     BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(cl.getInputStream())); // Buffere
17
                      PrintWriter pw = new PrintWriter(new OutputStreamWriter(cl.getOutputStream()), true); // Print
18
                      String mensaje;
19
                      do { //Este bucle se ejecutará al menos una vez y seguirá ejecutándose mientras el mensaje del
                         mensaje = br.readLine(); // Leer un mensaje desde el cliente
20
21
                         System.out.println("Cliente:\n" + mensaje); //Imprimira en consola el mensaje que envio el
22
23
                         if (!mensaje.equalsIgnoreCase("salir")) { //Mientas mensaje sea diferente a salir
24
                              System.out.println("Servidor:");
25
                              String respuesta = brRespuesta.readLine(); // Leer una respuesta desde la consola del
26
                              pw.println(respuesta);
27
28
                              if (respuesta.equalsIgnoreCase("salir")) {// Si la respuesta es "salir", cerrar la co
29
                                  br.close();
30
                                  pw.close();
31
                                  cl.close();
32
                                  break;
33
34
                      } while (!mensaje.equalsIgnoreCase("salir"));//El ciclo se cierra cuando mensaje es salir
35
36
                      System.out.println("Esperando Cliente..."); //Una vez cerrado el socket del cliente nuestro s
37
<u>Q.</u>
              } catch (Exception e) {
<u>Q.</u>
                  e.printStackTrace();
40
41
42
     }
43
```

### Intercambio de mensajes

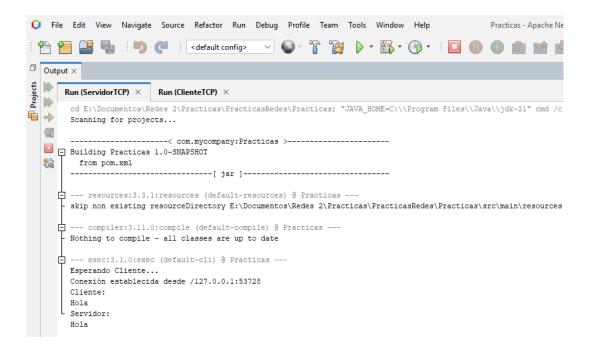
El socket del servidor comienza a esperar que un cliente se conecte.

```
Output ×
Run (ClienteTCP) ×
   Run (ServidorTCP) ×
Scanning for projects...
Q.
    ----- com.mycompany:Practicas >-----
Building Practicas 1.0-SNAPSHOT
    from pom.xml
                -----[ jar ]------
  --- resources: 3.3.1: resources (default-resources) @ Practicas ---
   - skip non existing resourceDirectory E:\Documentos\Redes 2\Practicas\PracticasRedes\Practicas\src\main\resources
  --- compiler:3.11.0:compile (default-compile) @ Practicas ---
   Nothing to compile - all classes are up to date
  --- exec:3.1.0:exec (default-cli) @ Practicas ---
  Esperando Cliente...
```

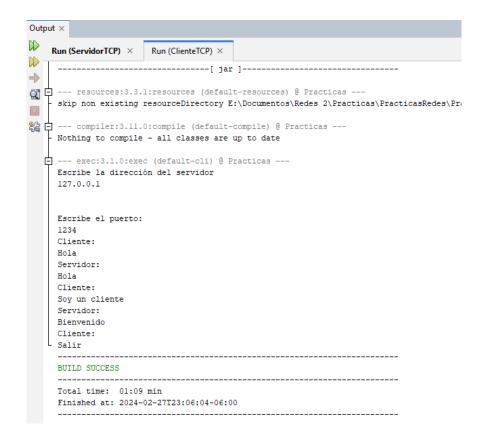
El cliente ingresa la direccion y puerto a donde debe conectarse. Se envia el primer mensaje



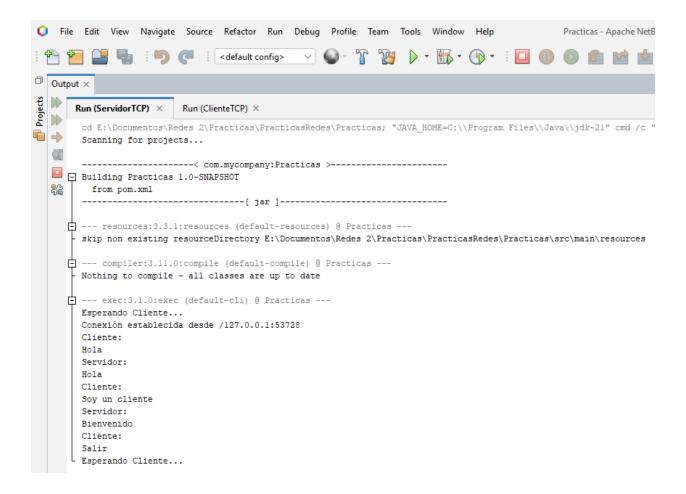
El servidor recibe el mensaje y envia otro.



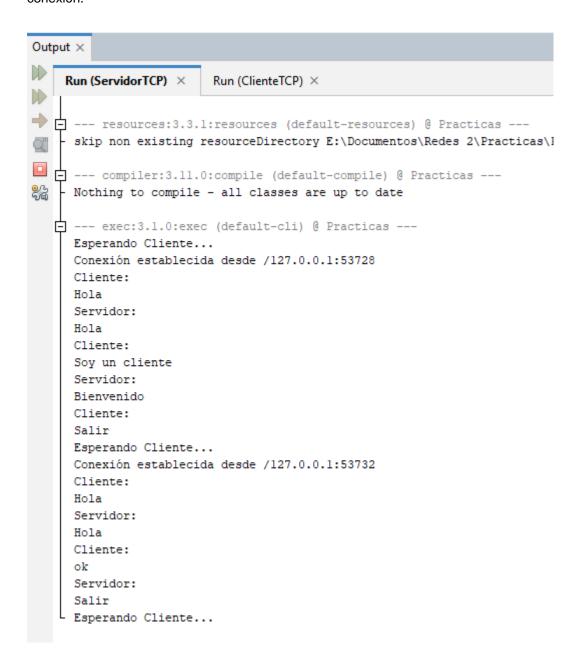
Se cierra el socket desde el cliente.



El servidor cierra la conexión con el cliente y vuelve al estado de espera de conexión.



Se realiza la misma interacción que con los ejemplos anteriores pero ahora el servidor es quien cierra la conexión.



Cuando el servidor cierra el socket esto es lo que podemos observar en la consola del cliente.

