

## Técnicas Digitales III

### Trabajo práctico: Socket

1. Analice los códigos de los programas servidor.c y cliente.c ¿Cuál es el objetivo de los programas?.

```
Compile el programa servidor.c      gcc -o servidor servidor.c
Compile el programa cliente.c       gcc -o cliente cliente.c
```

```
Ejecute servidor                    ./servidor
```

```
En otra consola ejecute cliente    ./cliente
```

Observe la salida por consola.

2. Termine los programas del ejercicio anterior. Con los programas del ejercicio 1:

```
Ejecute servidor                    ./servidor
```

```
En otra consola ejecute cliente    ./cliente
```

- Envíe datos desde el cliente al servidor .

```
En otra consola ejecute cliente    ./cliente
```

- Envíe datos desde el cliente al servidor . ¿Qué sucede?.

-Termine el primer proceso cliente y vea que sucede.

```
En otra consola ejecute cliente    ./clienteu
```

3. Termine todos los programas del ejercicio anterior. Con los programas del ejercicio 1:

```
Ejecute servidor                    ./servidor
```

```
En otra consola ejecute cliente    ./cliente
```

```
En otra consola ejecute cliente    ./cliente
```

```
En otra consola ejecute cliente    ./cliente
```

-¿Qué sucede cuando el tercer cliente intenta conectarse?

4. Analice los códigos de los programas `servidoru` y `clienteu` ¿Cuál es el objetivo de los programas?. ¿Qué diferencia encuentra con los programas `servidor` y `cliente` del ejercicio 1?

Compile el programa <code>servidor.c</code>	<code>gcc -o servidoru servidoru.c</code>
Compile el programa <code>cliente.c</code>	<code>gcc -o clienteu clienteu.c</code>

Ejecute <code>servidor</code>	<code>./servidoru</code>
-------------------------------	--------------------------

En otra consola ejecute <code>cliente</code>	<code>./clienteu</code>
- Envíe datos desde el cliente al servidor .	

En otra consola ejecute <code>cliente</code>	<code>./clienteu</code>
- Envíe datos desde el cliente al servidor .	

En otra consola ejecute <code>cliente</code>	<code>./clienteu</code>
- Envíe datos desde el cliente al servidor .	

En otra consola ejecute <code>cliente</code>	<code>./clienteu</code>
- Envíe datos desde el cliente al servidor .	

- ¿Qué sucede?.

5. ¿Cómo modifica al programa `servidor` del ejercicio 1, para poder atender a varios clientes en simultáneo?.

Recuerde incluir bibliotecas de hilos al compilar, si utiliza hilos.

```
gcc -o servidor1 servidor1.c -lpthread
```