INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE COMPÚTO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PRÁCTICA 5: Chat 3D

PROF. ROBERTO TECLA PARRA

GRUPO 2CM4

ZEPEDA FLORES ALEJANDRO DE JESÚS

24/04/3018

**Objetivo**

Modificar el programa que cambia el estado de ánimo del Tamagochi que se encuentra en la carpeta de POO para que trabaje en la maquina local y el la maquina remota para poder cambiar los estados de ánimo ya sea de una sola maquina o de varias máquinas aparte de disponer de solo 2 estados de ánimo tenga 5 estados y que por cada estado haya un botón para poder cambiarlo.

public Tamagochi(){

super("Tamagochi 3D");

turno=0;

//setResizable(false);

setSize(500, 500);

GraphicsConfiguration config =

SimpleUniverse.getPreferredConfiguration();

canvas3D = new Canvas3D(config);

canvas3D.setSize(300, 400);

eh = new EventHandler();

emocionado=new JButton("Excited");

enfermo=new JButton("Sick");

feliz=new JButton("Happy");

golpeado=new JButton("Tired");

desconcertado=new JButton("Deconcentrated");

emocionado.addActionListener(eh);

enfermo.addActionListener(eh);

feliz.addActionListener(eh);

golpeado.addActionListener(eh);

desconcertado.addActionListener(eh);

jp1=new JPanel();

jp1.add(emocionado);

jp1.add(enfermo);

jp1.add(feliz);

jp1.add(golpeado);

jp1.add(desconcertado);

add("North", jp1);

add("Center",canvas3D);

setup3DGraphics();

setDefaultCloseOperation(WindowConstants.EXIT\_ON\_CLOSE);

setVisible(true);

r=new Red(this);

microChat = new MicroChat(r);

add("South", microChat);

}

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

int b=0;

Object obj=e.getSource();

if(obj instanceof JButton){

JButton btn=(JButton)e.getSource();

if(btn==emocionado)

b=0;

if(btn==enfermo)

b=1;

if(btn==feliz)

b=2;

if(btn==golpeado)

b=3;

if(btn==desconcertado)

b=4;

bodyo.changeTextureCab(texture, nombres[b]);

r.escribeRed(new Icono("Tamagochi", turno, nombres[b]));

}

}

**CONCLUSIÓN**

Los sockets son un mecanismo que nos permite establecer un enlace entre dos programas que se ejecutan independientes el uno del otro (generalmente un programa cliente y un programa servidor) Java por medio de la librería java.net nos provee dos clases: Socket para implementar la conexión desde el lado del cliente y ServerSocket que nos permitirá manipular la conexión desde el lado del servidor.

El servidor estará a la espera de una conexión, en cuanto el cliente inicie enviará un mensaje de petición al servidor, éste le responderá afirmativamente y una vez recibida la confirmación, el cliente enviará un par de mensajes y la conexión finalizará.