

Tarea:

Implementar dos programas, un cliente y un servidor que utilicen serialización:

Características:

Cliente alumno:

El cliente se conectará al puerto 7000 del servidor que se encuentra en la dirección IP que te será dada por el profesor.

Una vez conectado enviará un objeto llamado persona, que se encuentra en el archivo persona.java, esta clase contiene los siguientes datos

Dato	Tipo	Descripción
Id	int	Valor por defecto = 0
Boleta	Long	Boleta del alumno
Nombre	String	Nombre del alumno
Puerto	Int	Número de puerto del servidor creado por el alumno

El número de puerto enviado corresponde al del servidor a implementar por el alumno.

Una vez recibido correctamente este dato, aparecerá un registro con la información recuperada en la tabla de clientes bien conectados. Ese dato se mantendrá durante 10 segundos, durante los cuales se intentará conectar al servidor desarrollado por el alumno.

Cliente alumno

Servidor



Servidor alumno:

El servidor del alumno estará esperando conexiones en el puerto indicado en el objeto persona.

Una vez que se conecte el cliente creado por el profesor, recibirá un tamaño de archivo y posteriormente recibirá el total del archivo.

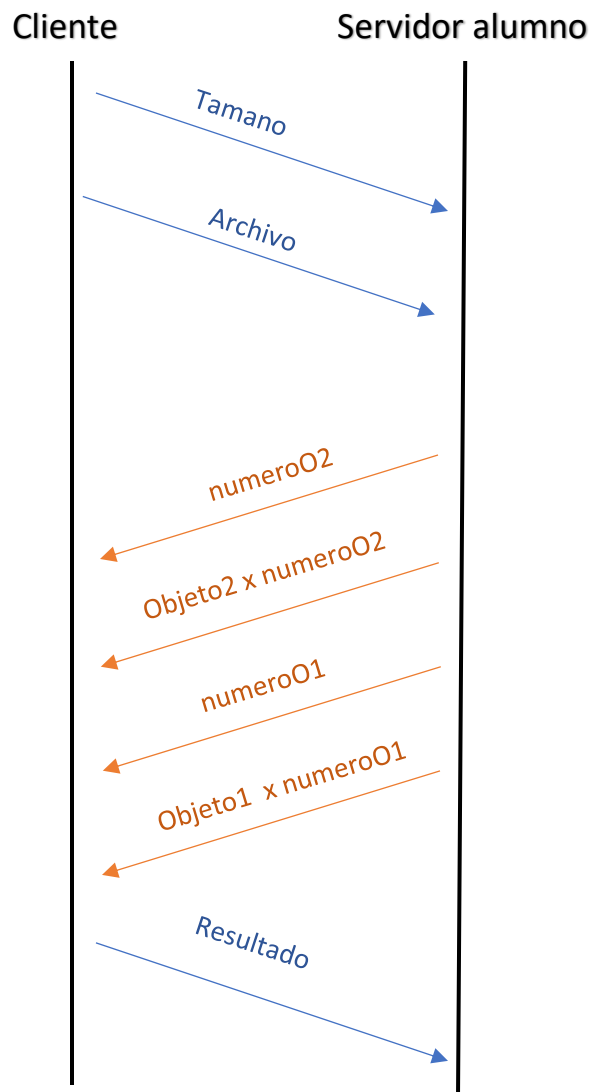
Dato	Tipo	Descripción
Tamano	Long	Tamaño del archivo
Archivo	Byte[]	Archivo

El archivo contiene de forma serializada, un conjunto de objetos que se indican a continuación:

Dato	Tipo	Descripción
numeroO2	int	Número de objetos clase Objeto2
objeto2	Objeto2	Objetos clase Objeto2 numeroO2 veces
listaO1	ListaObjetos1	Un solo objeto ListaObjetos1 que contiene una lista ligada con objetos tipo Objeto1

Una vez, recibido el archivo, se extraerá la información que contiene y se regresará al cliente, si la información recibida es correcta, regresará verdadero, en caso contrario regresará falso.

La forma de regresar la información constara de dos partes, en la primera parte se envían el número de elementos del Objeto2 a enviar y luego se envían estos, en la segunda parte se repite el proceso, pero con el Objeto1.



Dato	Tipo	Descripción
numeroO2	int	Número de objetos tipo Objeto2
objeto2	Objeto2	Objetos clase Objeto2 enviado tamanoO2 veces
numeroO2	int	Número de objetos tipo Objeto1 que se encuentran en ListaObjetos1 del archivo
objeto1	Objeto1	Objetos clase Objeto1 enviado tamanoO1 veces que se encontraban en ListaObjetos1 del archivo
resultado	boolean	Resultado de la comparación de lo enviado con lo recibido