

# DESARROLLO DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS

## Proyecto 3

***Elaborado por: Ukranio Coronilla***

El presente proyecto consiste en programar un **servidor de archivos** y un cliente, con sockets UDP para el sistema operativo LINUX completamente en lenguaje C++, y reutilizando las clases PaqueteDatagrama y SocketDatagrama.

Para programar el servidor de archivos es necesario realizar la lectura del tema

### 2.3.2 Un ejemplo cliente-servidor

Del libro “Sistemas Operativos Distribuidos”, donde se explica la arquitectura general del servidor y el pseudocódigo del cliente y el servidor. Se adjunta el tema en un archivo pdf de la plataforma MOODLE.

El servidor solo va a tener dos operaciones básicas, las cuales serán “Obtener archivo” y “Enviar archivo”, las cuales permiten traer un archivo del servidor hacia el cliente, y enviar un archivo del cliente hacia el servidor, respectivamente.

El proyecto debe funcionar para archivos de cualquier tipo, incluyendo archivos de audio y de video.

Para el manejo de archivos se debe elaborar una clase Archivo basada en el código de la práctica 8 del manual "Programación de sistemas LINUX".

*Todo el código del cliente y del servidor deberá encontrarse en un solo archivo con extensión .txt y separados ambos códigos solo por una línea de asteriscos. Las definiciones, implementaciones y Makefiles se deben separar con una línea de guiones.*

*El nombre del archivo debe ser el nombre del alumno separado con guion bajo, materia ( DSD ), grupo, numero de proyecto y extensión c. El no cumplir con estos requisitos provocará la disminución de la calificación. Ejemplo de un nombre de archivo: Juan\_Perez\_Molinar\_DSD\_4CM2\_3.txt*

***Advertencia: Evite copiar programas y que le sean copiados, cualquier acto de plagio se castigará para plagiarlo y plagiado con cero.***