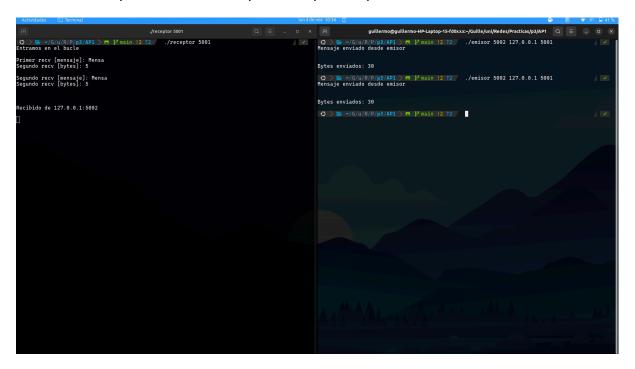
## Apartado 1.c:

**Modificaciones realizadas:** Desde receptor.c se modificó la constante BUFFER\_SIZE (utilizada para indicar el máximo de bytes a leer) a 5. Por contraparte, en el cliente modificamos el mensaje por uno de tamaño superior a 5. Además, en el servidor añadimos una segunda llamada a la función 'recvfrom()'.

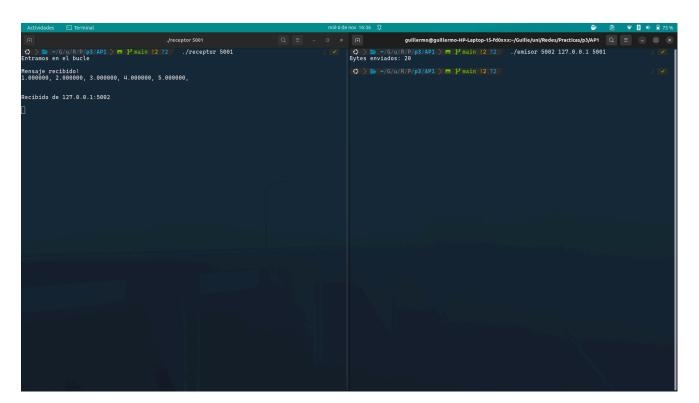
**Resultados:** A pesar de añadir una segunda llamada a *'recvfrom'* el mensaje enviado por el emisor no se pudo leer por completo.



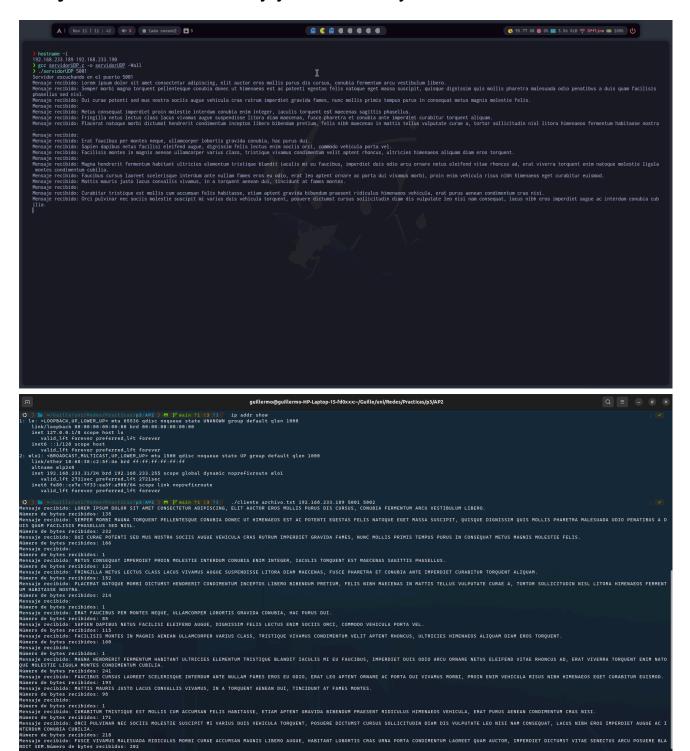
## Apartado 1.d:

**Modificaciones realizadas:** Desde emisor.c se modifica el mensaje como un array de floats que contiene los números del 1 al 5. Desde receptor.c el buffer en el que se guardará el mensaje será también un array de floats de tamaño BUFFER\_SIZE. En la función recvfrom el campo asociado al tamaño de datos a recibir será BUFFER\_SIZE \* sizeof(float). Para mostrar los datos en el receptor se recorre el buffer con un bucle for desde i = 0 hasta el return de recvfrom / sizeof(float).

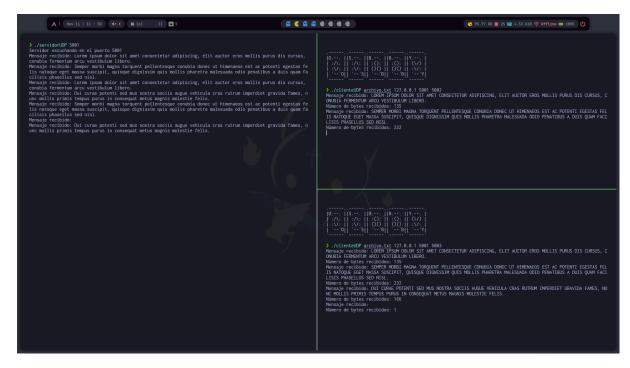
Resultados: El emisor recibe con éxito el array de floats enviado desde el emisor.c.



## Ejercicio 2: Clientemay y servidormay



## Ejercicio 3: Conexión simultánea de clientes



Como se puede observar, si acepta varios clientes simultáneamente. Cuando procesa una frase, pasa a la siguiente que le haya llegado, independientemente de que cliente sea. Esto se debe a que UDP es un protocolo sin conexión, por lo que no diferencia si la línea procesada es del cliente1 o del cliente2.