

TP Entregable Grupal N° 3

Programación con Sockets

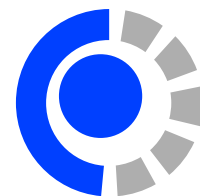


FECHA DE ENTREGA: JUEVES 14 DE NOVIEMBRE DE 2024

Redes de Computadoras 1

Departamento de Ingeniería de Computadoras

Facultad de Informática - Universidad Nacional del Comahue



Para esta práctica se utilizará el laboratorio provisto por la FAI, que consta de dos máquinas virtuales. Cada grupo tendrá una **Consigna Específica** asignada (listadas a continuación).

1. Consignas Generales

1. Entregar un **informe** incluyendo los puntos indicados a continuación, en pdf, con nombre de les integrantes en el nombre del archivo.
 - Definición del protocolo de la aplicación: Indicar el formato y orden de los mensajes intercambiados entre las entidades, así como las acciones a realizar ante la llegada de cada mensaje, o ante el vencimiento de algún temporizador que necesitara. Pueden adjuntar un diagrama que facilite la lectura del mismo. Aclaración: No será necesario *implementar* todo lo indicado en el punto anterior. Es decir, pueden escribir un protocolo amplio, y luego implementar una versión reducida.
 - Indicar todas las suposiciones tenidas en cuenta y las limitaciones encontradas.
 - Definir el protocolo de capa de transporte a utilizar. Justificar la elección.
 - Describir problemas con los que se encontraron (y comentar cómo los resolvieron).
 - Indicar forma de uso de la aplicación, puerto donde atiende el servidor, etc.
2. Entregar los **programas servidor y cliente** funcionando en las máquinas virtuales.
 - El servidor debe estar programado en lenguaje C.
 - El cliente *puede* estar programado en lenguaje C.
3. **Exponer** al resto de los grupos el protocolo definido y la aplicación funcionando.

2. Consignas Específicas

2.1. Consigna Específica 1

Definir un protocolo de capa de aplicación para implementar el juego de *tateti* (la versión del juego donde no se mueven las fichas). Desarrollar un programa servidor y uno cliente. El servidor estará a la espera que se conecten los jugadores. No es necesario graficar el *tateti* en pantalla, puede imprimirse linealmente el tablero.

2.2. Consigna Específica 2

Definir un protocolo de capa de aplicación para implementar un sistema de mensajería simple que permita a dos personas chatear. Desarrollar un programa servidor y uno cliente. El servidor estará a la espera que se conecten las dos personas.

2.3. Consigna Específica 3

Definir un protocolo de capa de aplicación para implementar el juego de la batalla naval. La disposición de los barcos puede leerse desde un archivo de texto de entrada. No es necesario graficar el tablero.

2.4. Consigna Específica 4

Definir un protocolo de capa de aplicación para implementar un web server simple. El cliente puede ser simple y que solo imprima lo que recibe por pantalla.