

Práctica 6

Objetivo

En esta práctica podrá transmitir datos serializados usando TCP en ecosistemas compuestos por nodos Eclipse y Android.

Ejercicio: Ingreso con usuario y contraseña

El ejercicio consiste es realizar un sistema protegido por usuario y contraseña, de modo que el cliente deba enviar credenciales registradas en el servidor para poder ingresar.

Servidor

1. Genere una aplicación servidora que sea capaz de recibir un usuario y una contraseña.
2. La aplicación servidora debe tener un arreglo de usuarios que usted debe llenar en **setup()** con algunos usuarios.
3. La aplicación servidor se puede conectar con un cliente. Este cliente deberá enviar un usuario y contraseña.
4. Al recibir este usuario y contraseña, el servidor valida que estos datos correspondan a un usuario registrado en el paso 2.
5. La aplicación servidora muestra una primera pantalla que invita al usuario a ingresar la contraseña.
6. Si el cliente envía un usuario y contraseña correctos, la aplicación servidora muestra la pantalla de bienvenido. También envía un mensaje al cliente para comunicarle que fue un ingreso exitoso.
7. Si el cliente envía una contraseña errada, la aplicación servidora muestra un mensaje de intento fallido. También envía un mensaje al cliente para comunicarle que fue un ingreso fallido.

ECOSISTEMAS DE APLICACIONES DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

Cliente

1. Genere una aplicación cliente que consista en una pantalla que pide usuario y contraseña, con su respectivo botón de **Ingresar**.
2. El botón debe enviar el usuario y contraseña serializadas para que el servidor valide si está dentro de su arreglo.
3. Si el servidor contesta que fue un ingreso exitoso, en el celular se muestra una pantalla de bienvenido-
4. Si el servidor contesta que fue un ingreso fallido, muestre un Toast para indicar que el usuario y contraseña no son correctos.

