

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES
FACUTLAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES
CARRERA: INFOMATICA

MATERIA: LAB-273 LABORATORIO DE TELEMATICA

UNIVERSITARIO: Meneces Zelaya David Josue.

CI: 13119000 LP.

DOCENTE: Vargas Blaccut Roberto

PARALELO: "C"

PRACTICA AUXILIATURA LAB-273
SERVIDOR UDP – TAREA

Servidor UDP:

Primero creamos las variables para nuestro el recibo y envío de las peticiones de nuestro cliente.

Tenemos un constructor que para iniciar al puerto del servidor.

A continuación tenemos la clase predefinida de java para la inicialización de nuestro server llamada run().

Dentro de esta recibimos la opción de petición del cliente y dependiendo a la opción escogida uno de los procedimientos dentro del switch correrá ya sea para ver si un numero es primo o ver si una cadena es palíndroma o ver el mayor de tres números. El resultado es devuelto al cliente el cual lo mostrara.

También tenemos el procedimiento end() para finalizar el server.

Cliente UDP:

Dentro del cliente primero declaramos las variables que usaremos los mensajes de envío y respuesta.

Dentro del constructor nosotros inicializamos la dirección y el puerto con el cual nos conectaremos.

Hacemos correr el procedimiento de las clases predefinidas run(), creamos al cliente y lo iniciamos usando un procedimiento llamado iniciar().

Dentro de iniciar() creamos al socket con el cual nos conectaremos al server, entraremos a un bucle que se detendrá cuando recibamos la opción de salir de nuestro menú.

Tenemos dos opciones la primera es en el caso de recibir alguna opción que nos sea la de salir, en tal caso enviaremos la petición a nuestro server para ejecutar alguna de las opciones.

En caso de recibir la opción de salir, el cliente cerrara la conexión con el server.

Main:

Dentro del main nosotros crearemos a nuestro servidor y nuestro cliente, y serán iniciados con star() con hilos de inicio que se enlazan con el método run() de cada uno UDP el servidor y el cliente.