

Semana 3

PATRON SINGLETON

ENLACE TCP

IP Privadas

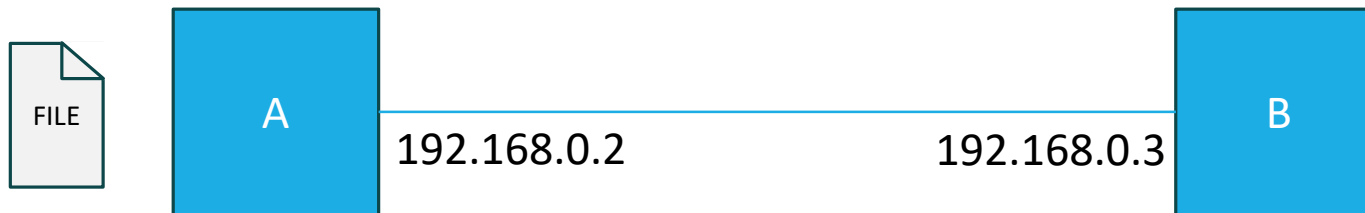
Nombre	Rango	Número de direcciones	Tipo de clase	Bloque mayor
Bloque de 24 bits	10.0.0.0 – 10.255.255.255	16'777.215	Clase A	10.0.0.0/8
Bloque de 20 bits	172.16.0.0 – 172.31.255.255	1'048.576	16 Clases B juntas	172.16.0.0/12
Bloque de 16 bits	192.168.0.0 – 192.168.255.255	65.335	256 Clases C juntas	192.168.0.0/16

PROTOCOLO IP

	Desde	A
Clase A	0.0.0.0 Identificador de red Identificador de estación	127.255.255.255 Identificador de red Identificador de estación
Clase B	128.0.0.0 Identificador de red Identificador de estación	191.255.255.255 Identificador de red Identificador de estación
Clase C	192.0.0.0 Identificador de red Identificador de estación	223.255.255.255 Identificador de red Identificador de estación
Clase D	224.0.0.0 Dirección de grupo	239.255.255.255 Dirección de grupo
Clase E	240.0.0.0 Indefinido	247.255.255.255 Indefinido

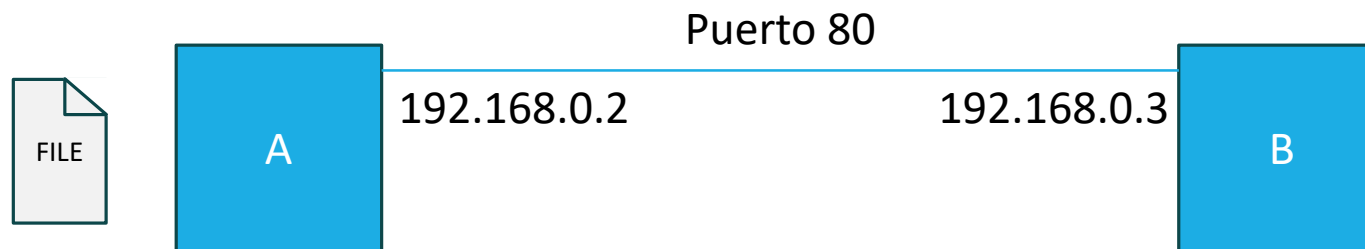
Fuente: Alejandro Llagua

TRANSMISIÓN DE DATOS



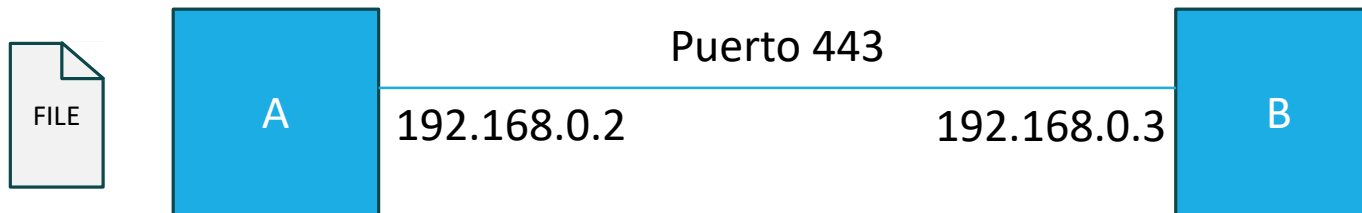
Usando TCP y UDP NO basta saber las direcciones IP, sino también el puerto por el que se envía la información.

TRANSMISIÓN DE DATOS



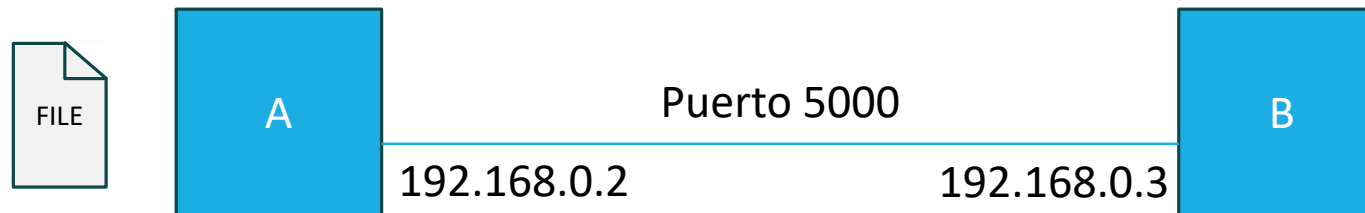
Usando TCP y UDP NO basta saber las direcciones IP, sino también el puerto por el que se envía la información.

TRANSMISIÓN DE DATOS



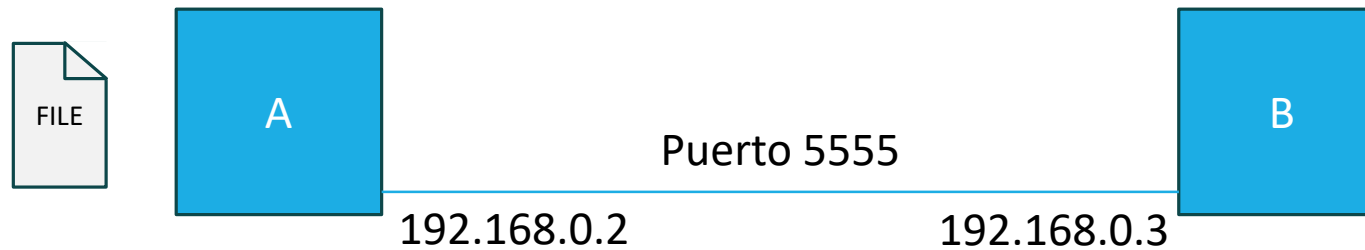
Usando TCP y UDP NO basta saber las direcciones IP, sino también el puerto por el que se envía la información.

TRANSMISIÓN DE DATOS



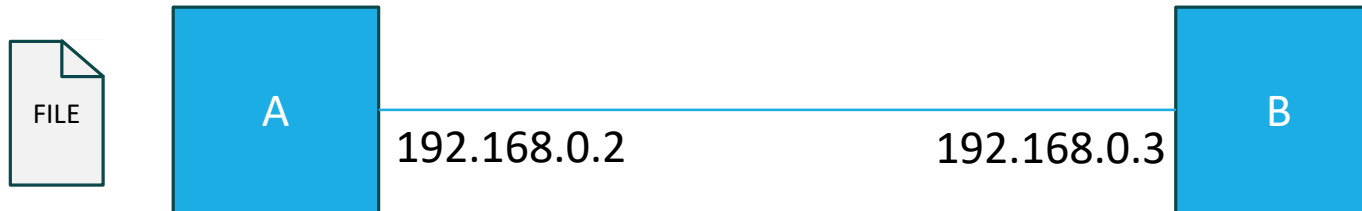
Usando TCP y UDP NO basta saber las direcciones IP, sino también el puerto por el que se envía la información.

TRANSMISIÓN DE DATOS



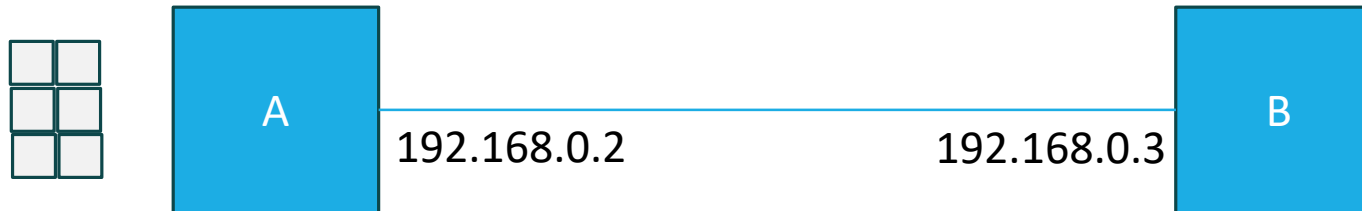
Usando TCP y UDP NO basta saber las direcciones IP, sino también el puerto por el que se envía la información.

TRANSMISIÓN DE DATOS



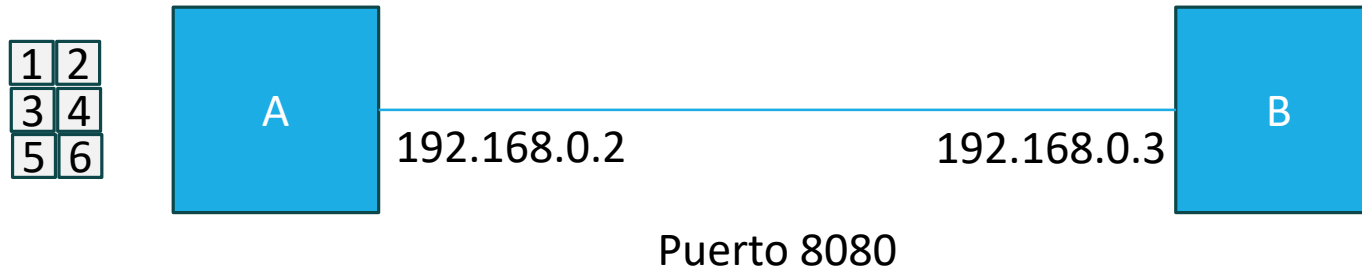
Esto permite establecer distintos servicios y separarlos por funciones. Algunos servicios son Transmisiones en vivo, Web, Web segura, Transferencia de archivos, e-mail.

TRANSMISIÓN DE DATOS



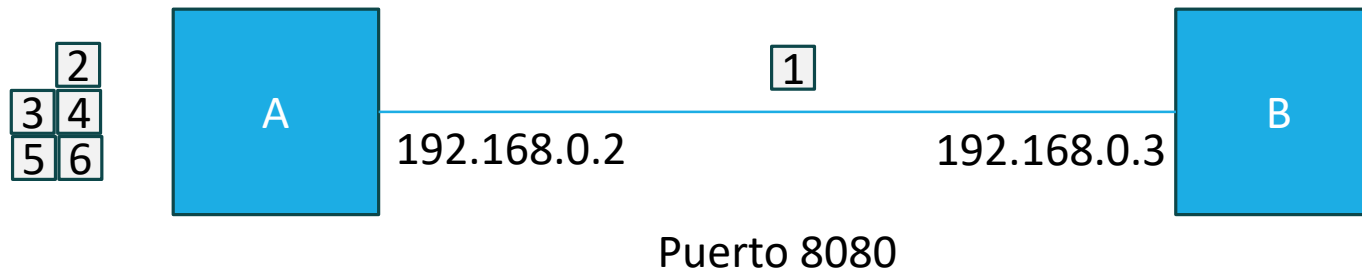
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



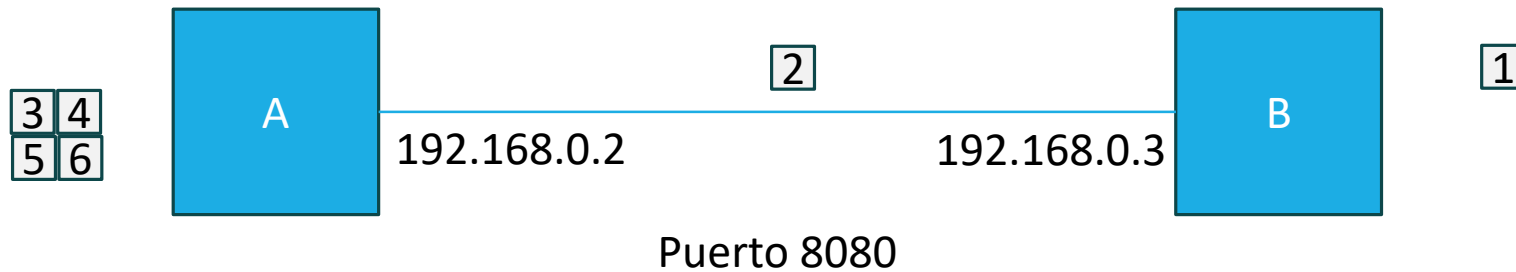
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



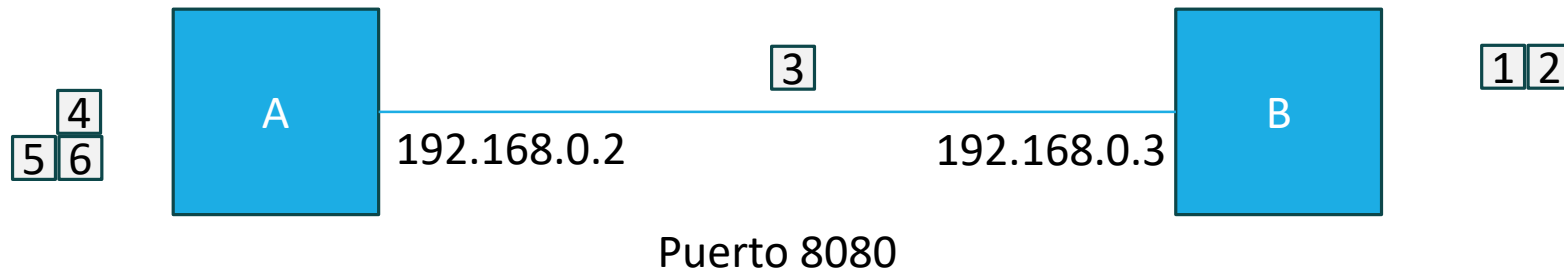
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



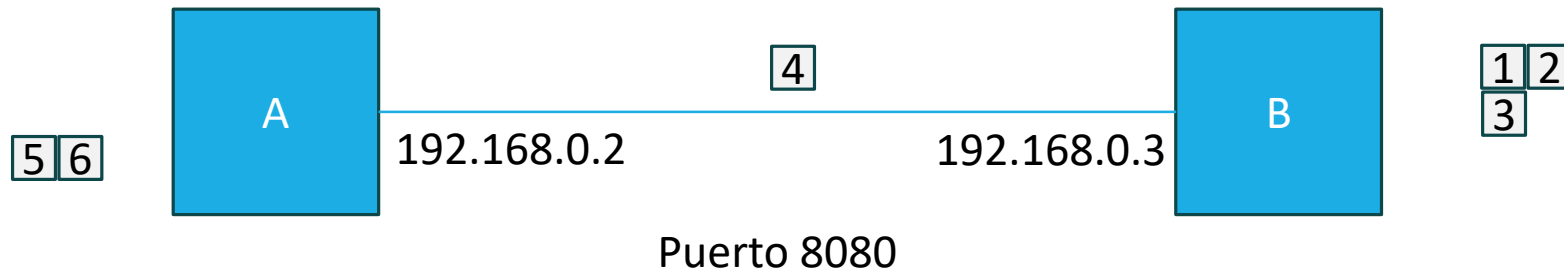
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



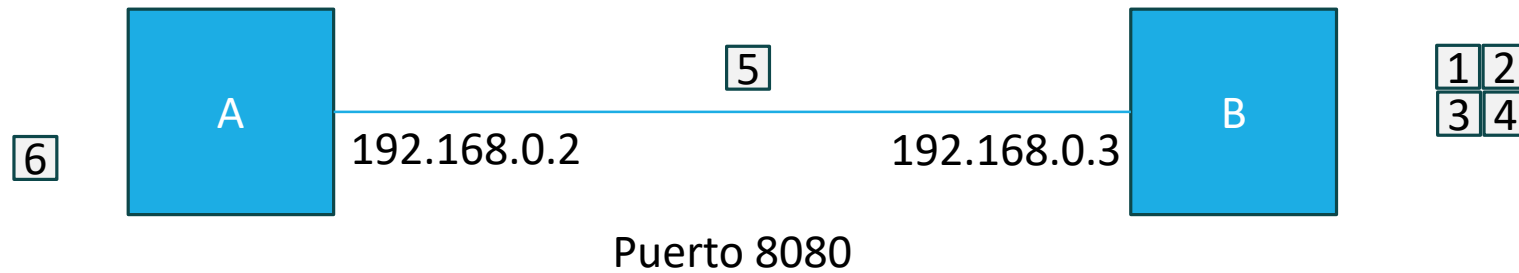
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



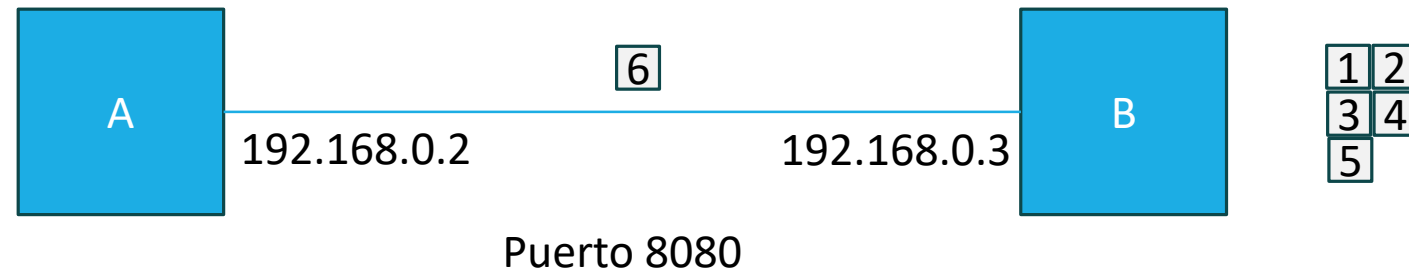
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



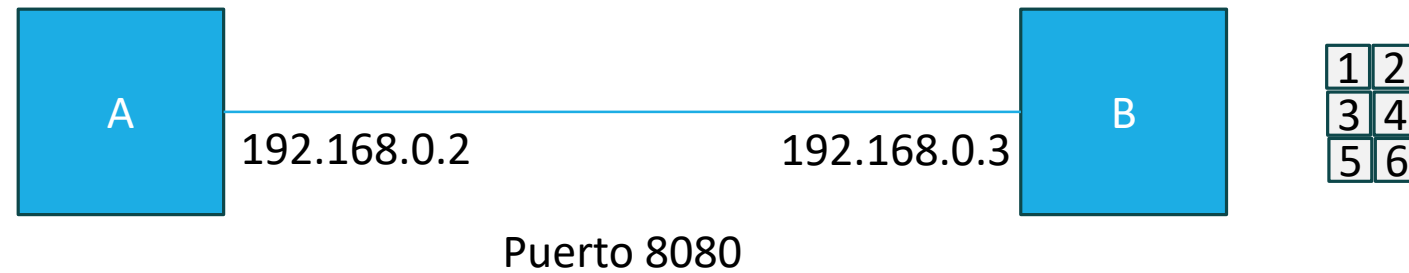
El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

TRANSMISIÓN DE DATOS



El protocolo IP funciona fragmentando la información en ***paquetes***

Puerto de red

- Los puertos están añadidos en la capa de transporte (Capa 4 del modelo OSI). Permite enviar y recibir mensajes simultáneamente de diversas aplicaciones.
- Para poder determinar de qué aplicación se trata, el encabezado y el número de puerto de red están definidos, según la aplicación.
- Los puertos tienen 2 bytes de extensión, por cual hay 65536 posibles puertos.
- Los puertos inferiores al 1024, son los **puertos bien conocidos**, usados aplicaciones del sistema. Entre 1024 y 49151 son **puertos registrados** por la IANA. El resto son **puertos dinámicos** usados para conexiones P2P

Puertos de red

Número	Protocolo o aplicación
1	TCP port service multiplexer (TCPMUX)
20	FTP – Data
21	FTP – Control
22	SSH
23	Telnet
53	DNS
80	HTTP
443	HTTPS
546	DHCP Client
547	DHCP Server
3306	MySQL

FLUJO TCP

TCP

A

B



TCP

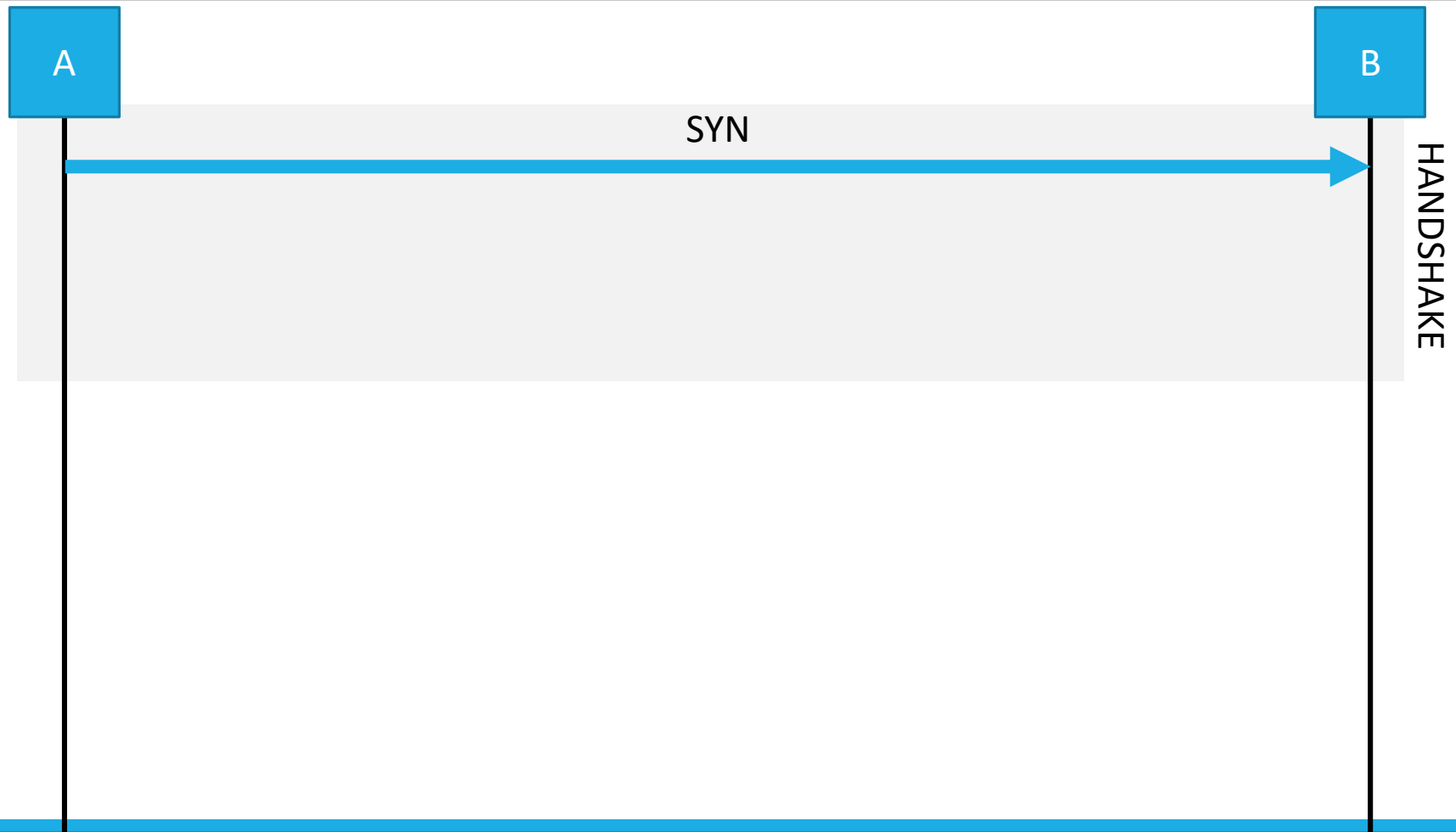
A

B

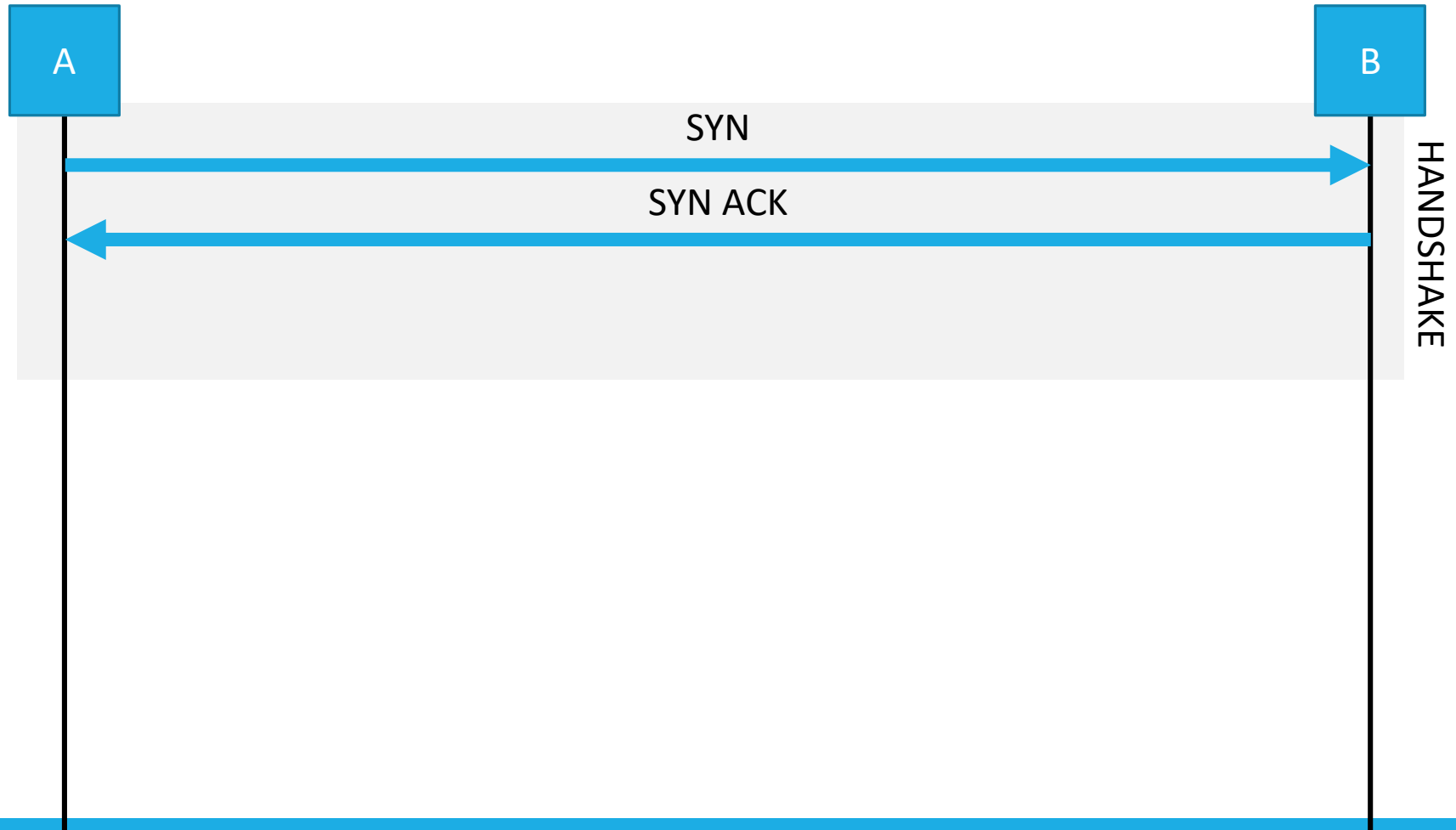
HANDSHAKE



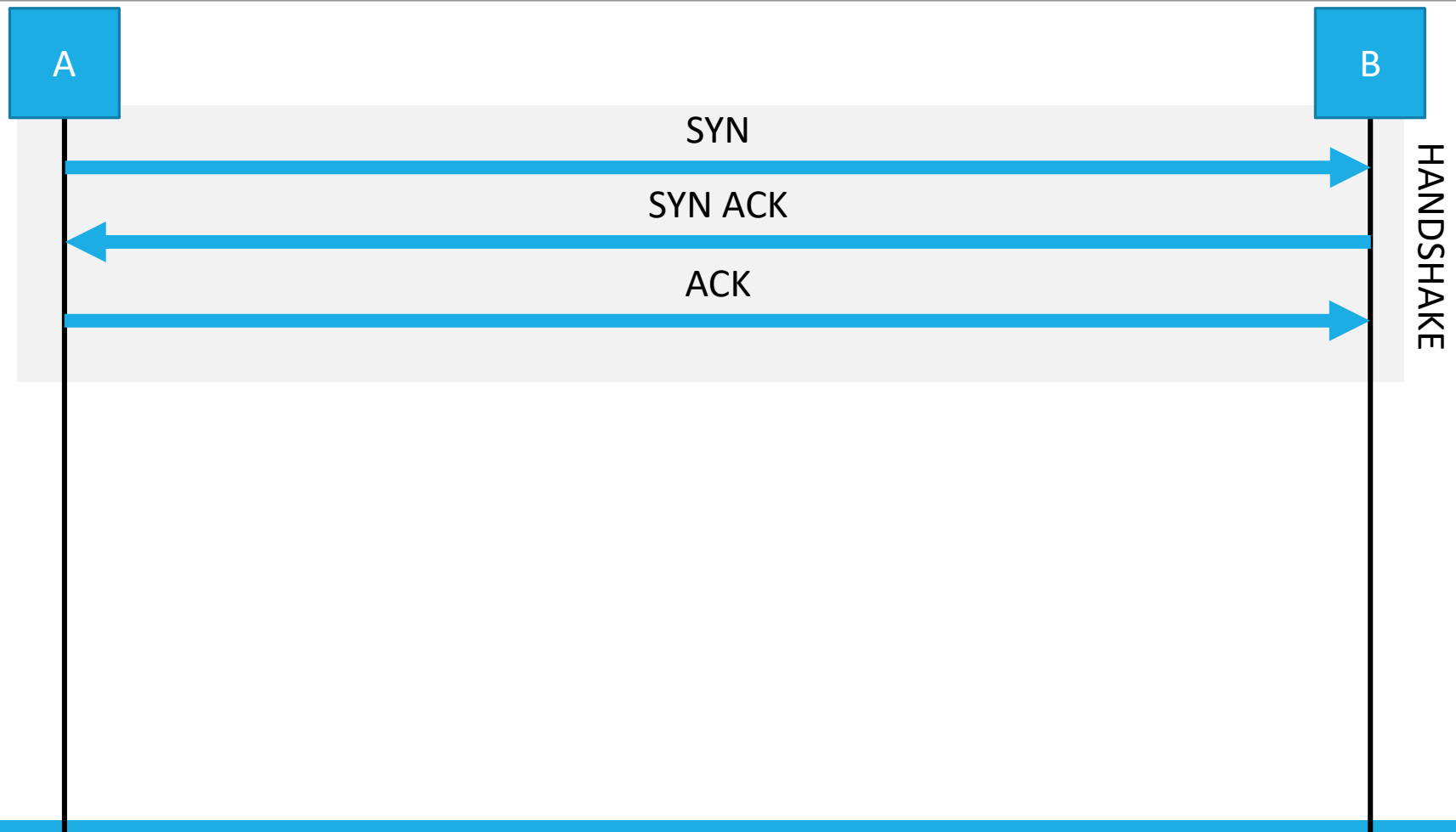
TCP



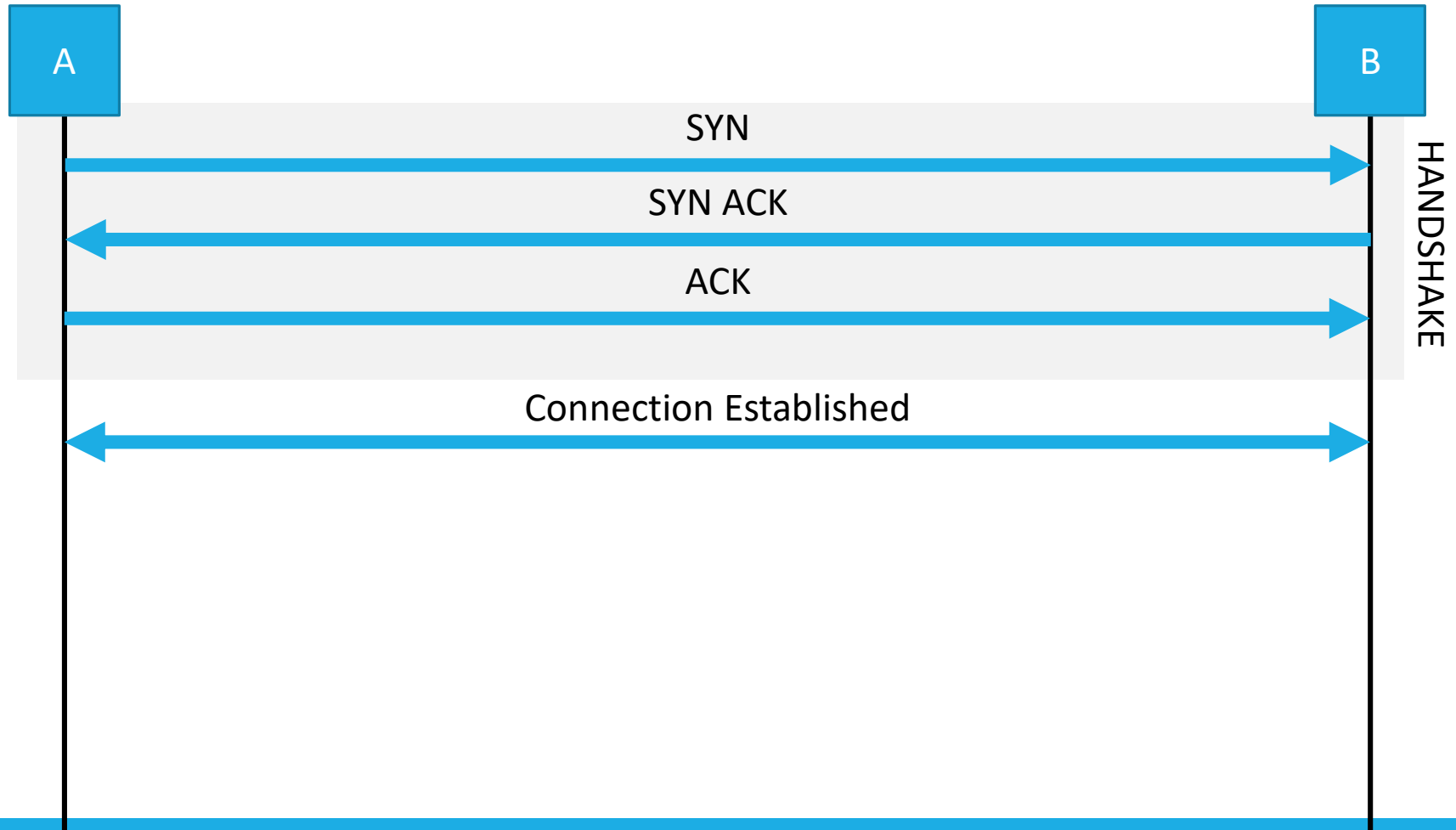
TCP



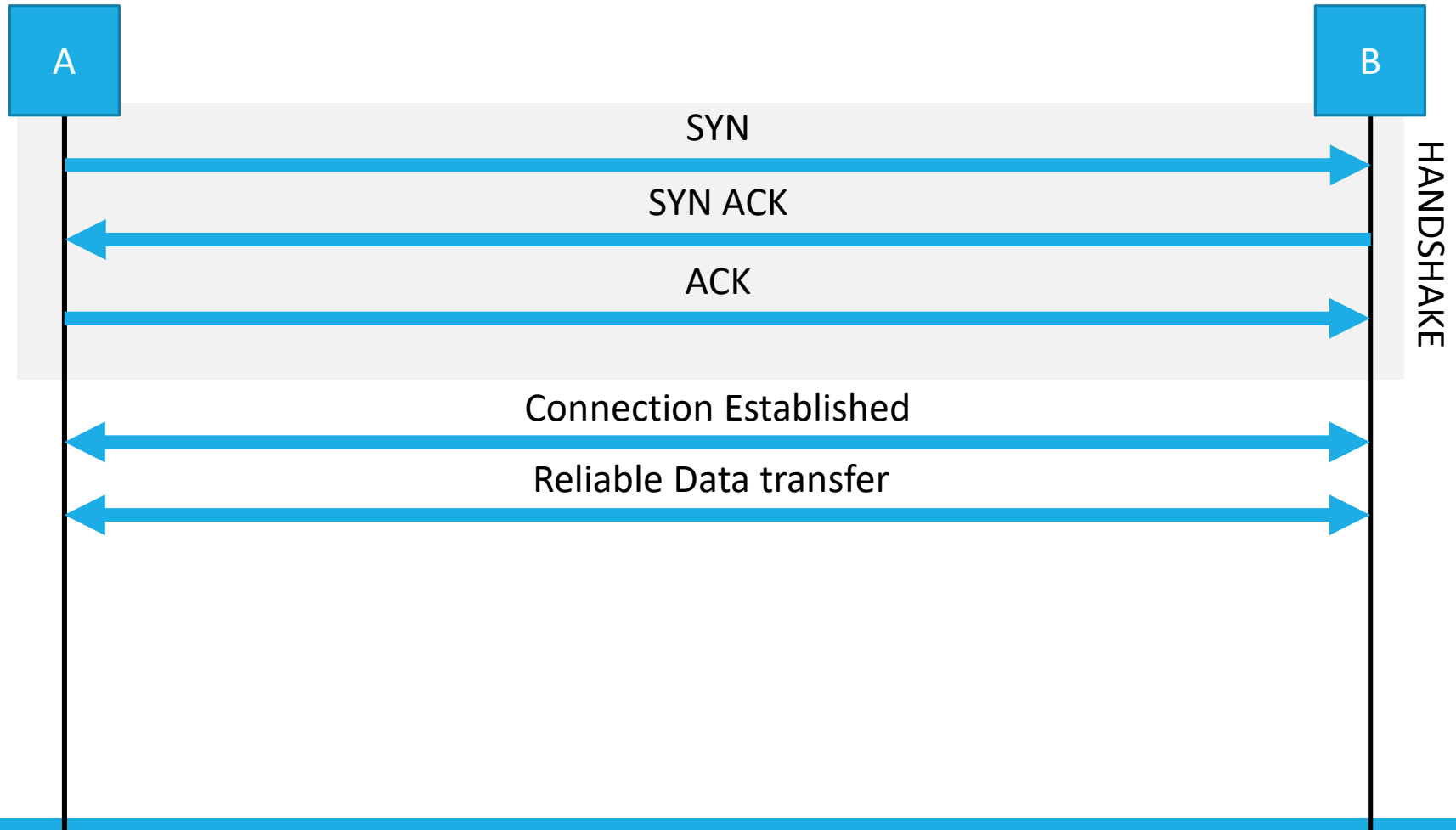
TCP



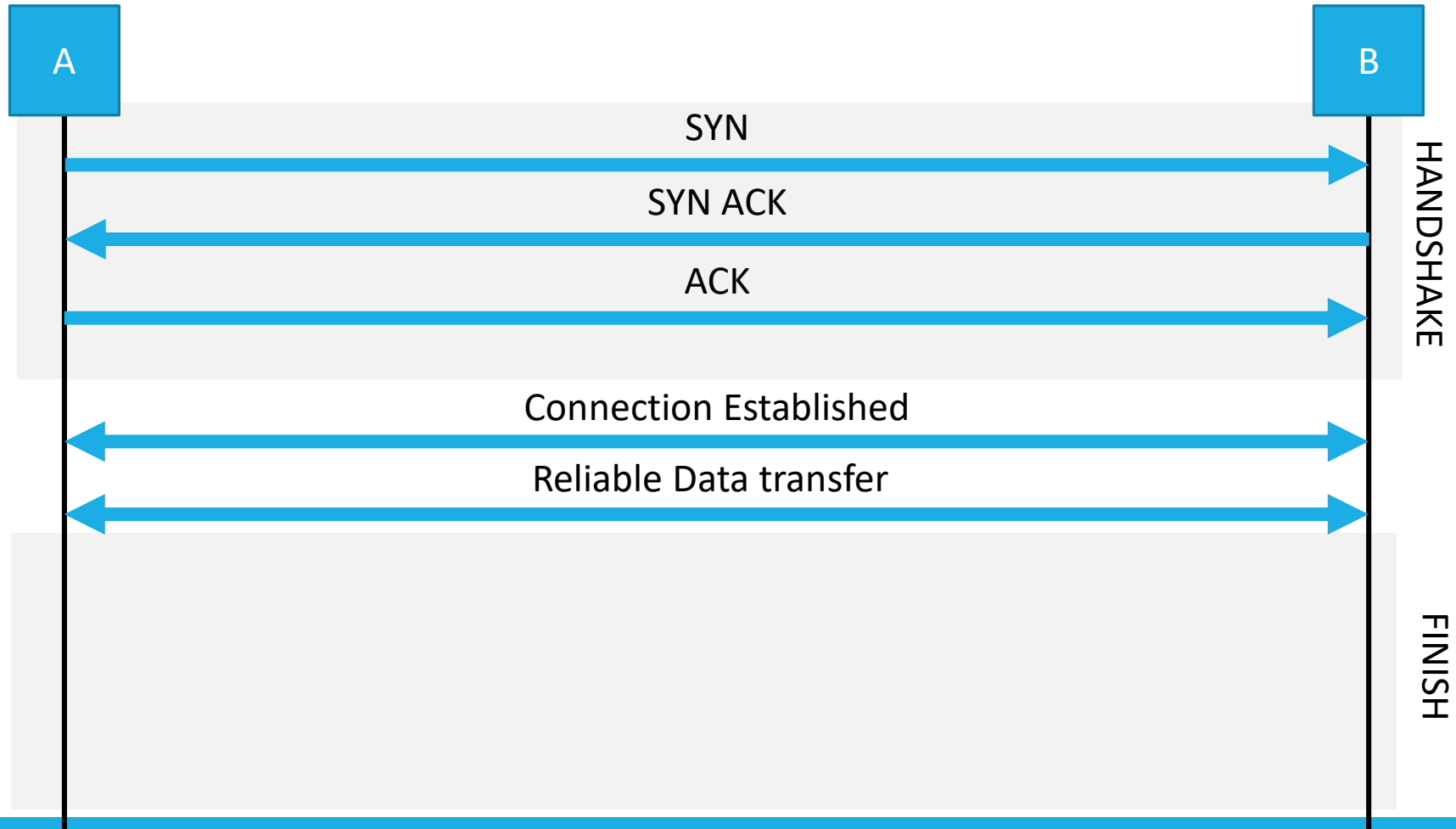
TCP



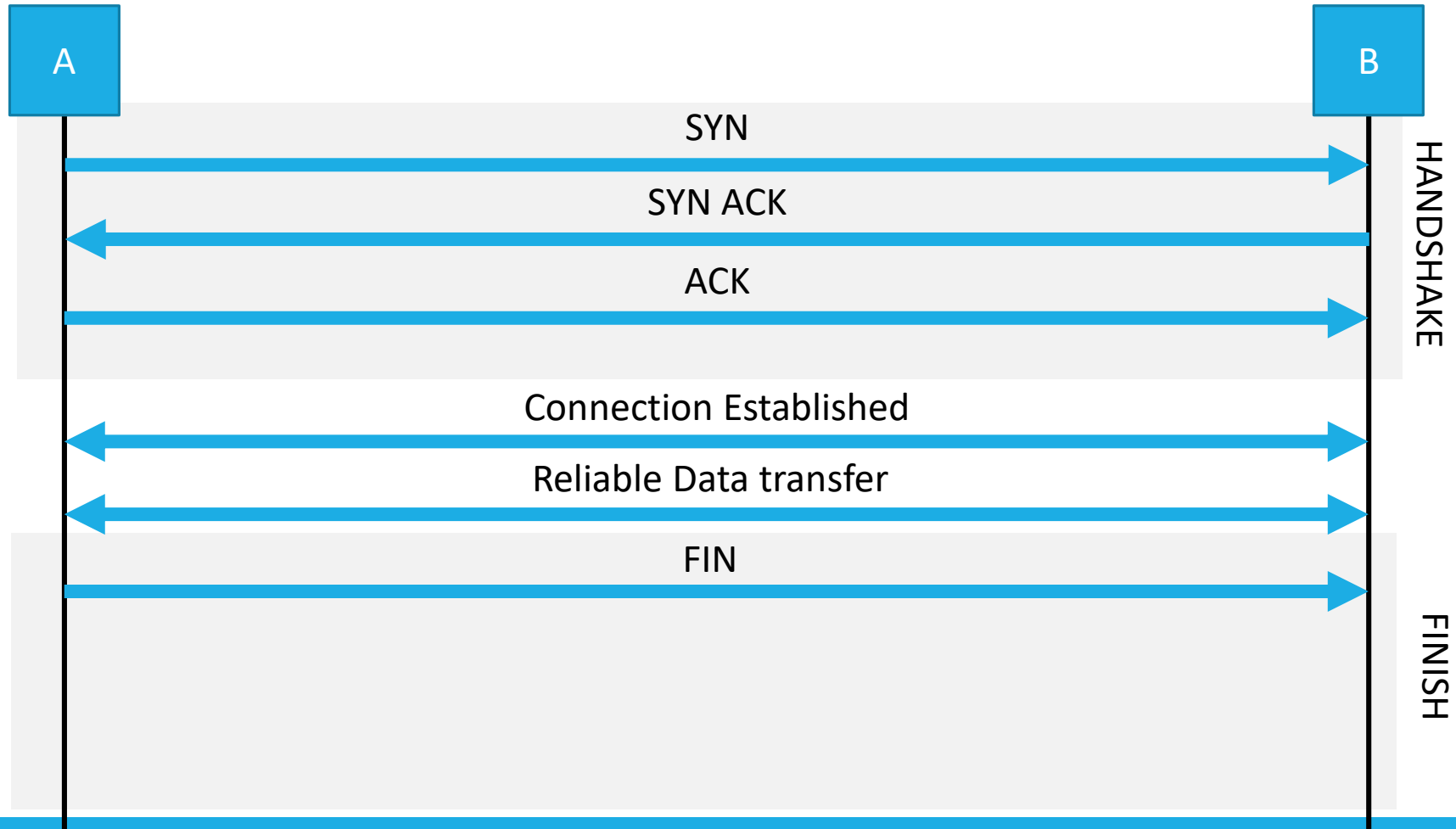
TCP



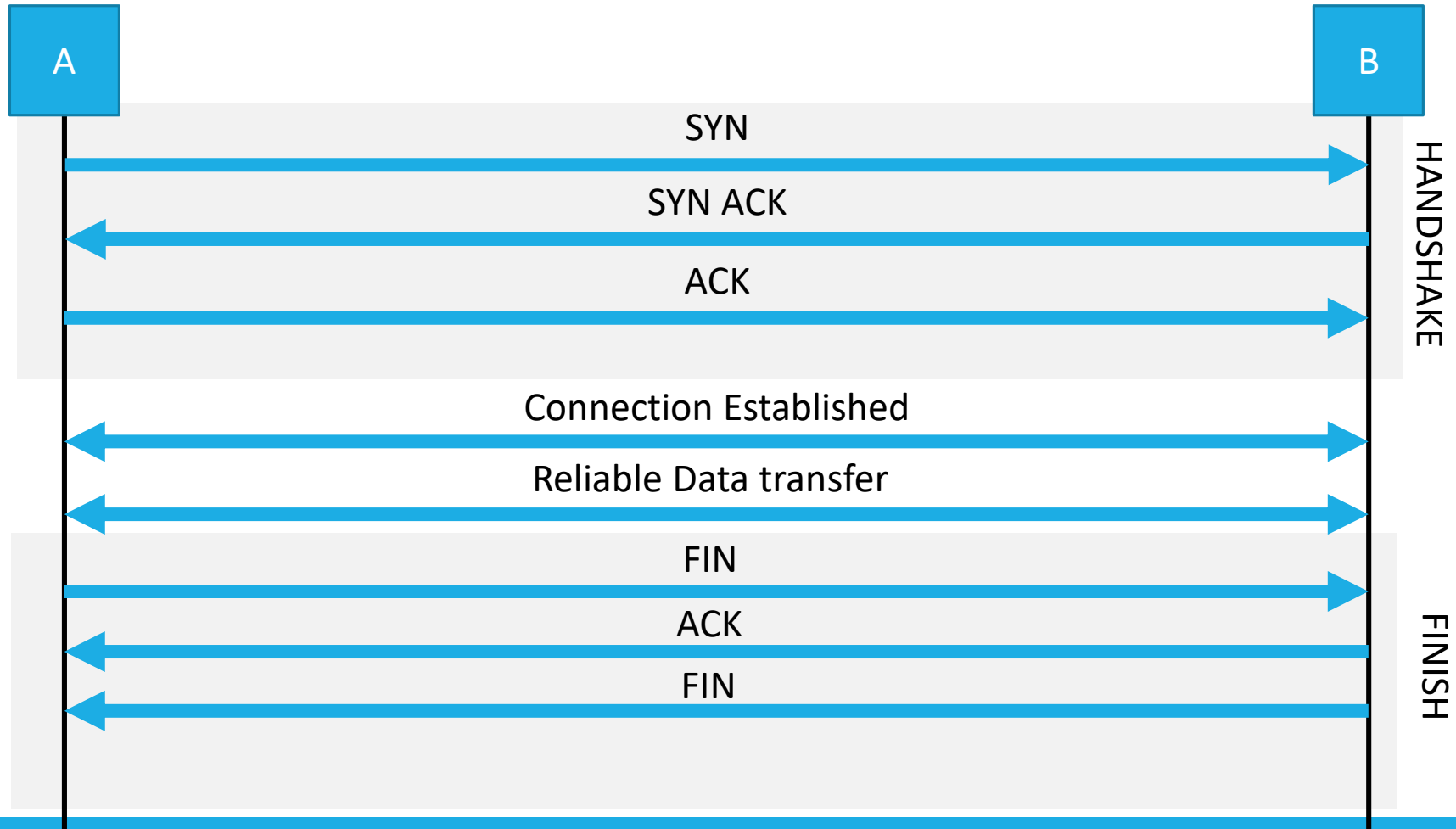
TCP



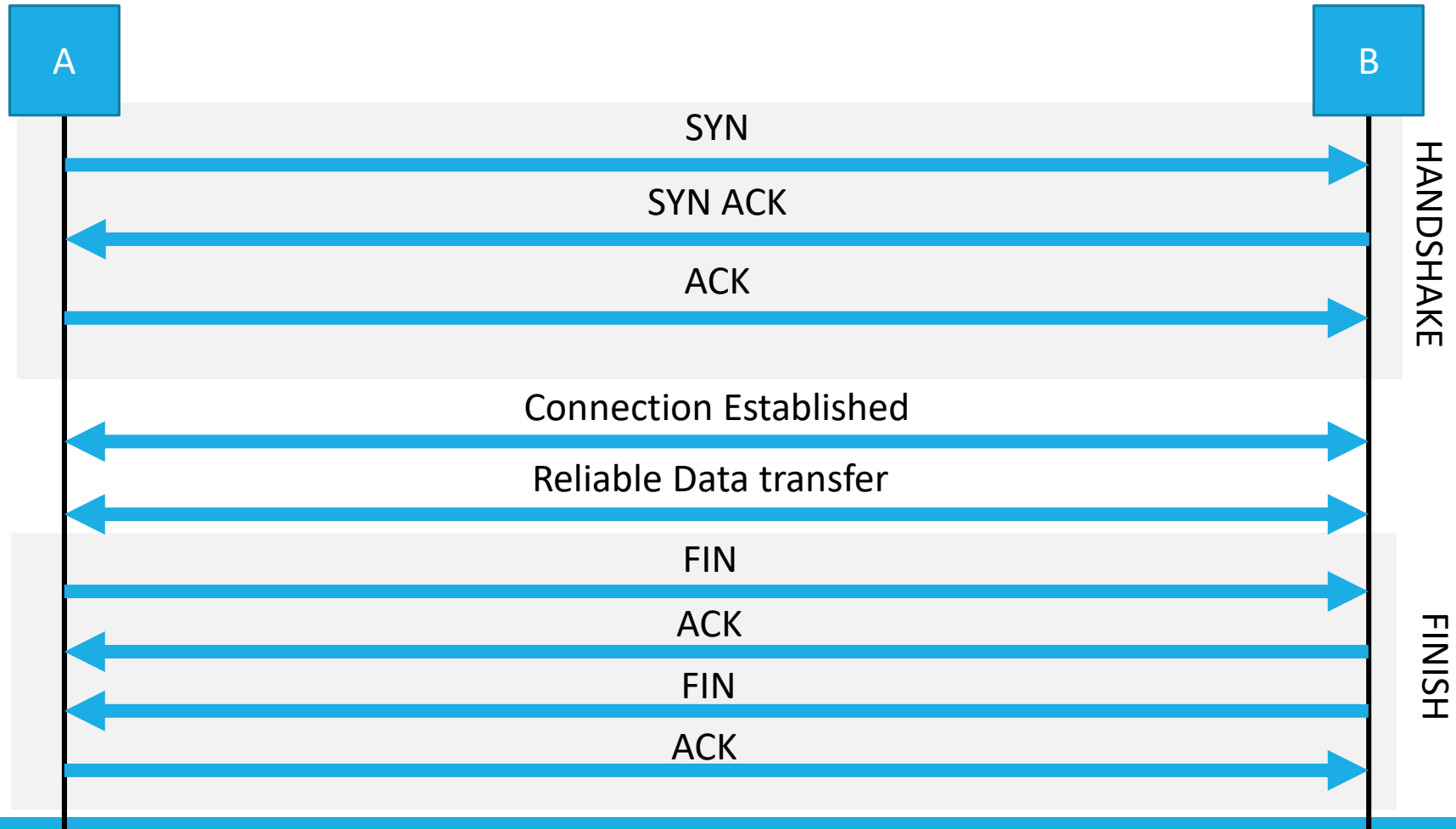
TCP



TCP



TCP

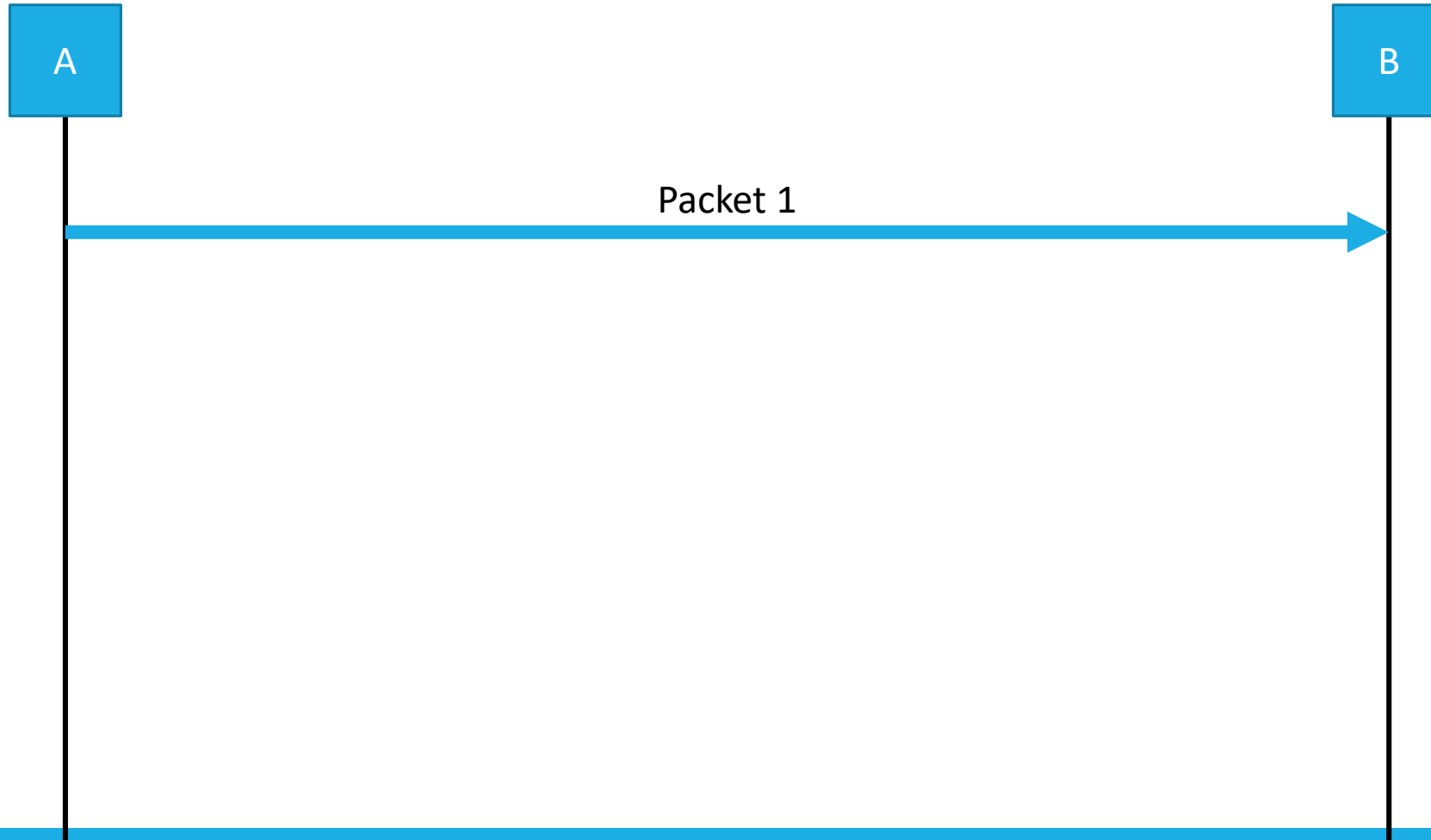


TRANSFERENCIA TCP

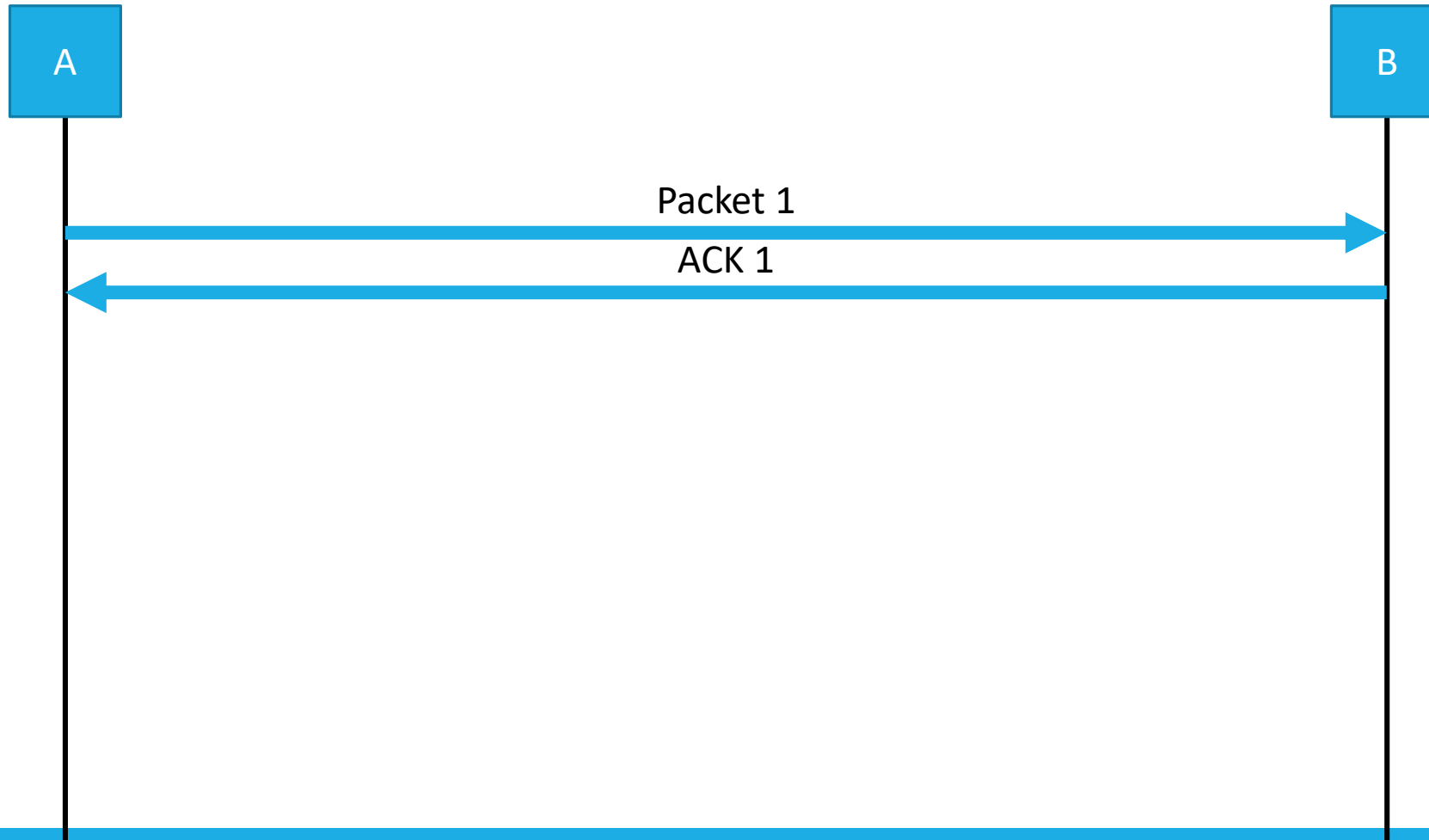
TCP Data transfer



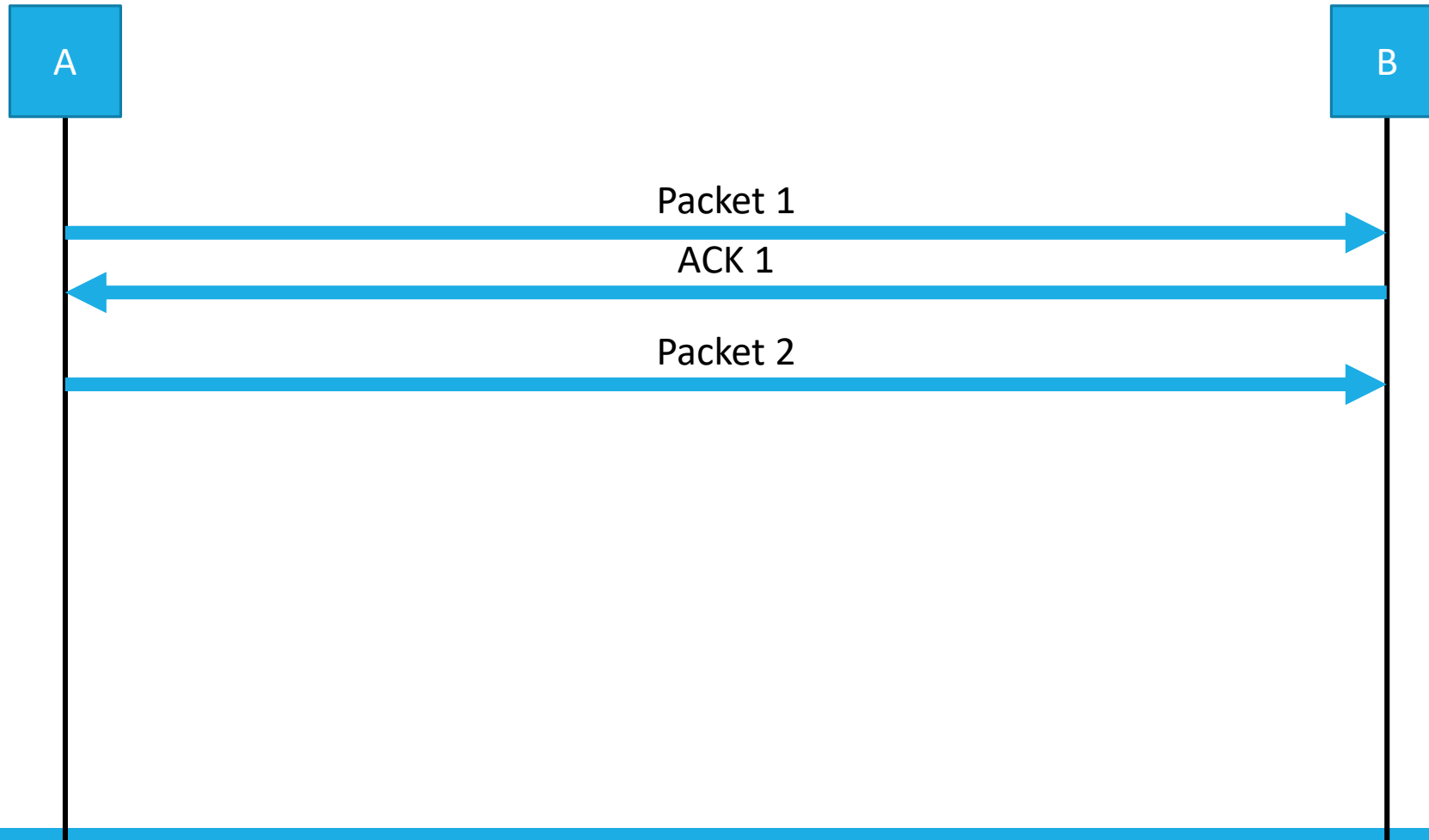
TCP Data transfer



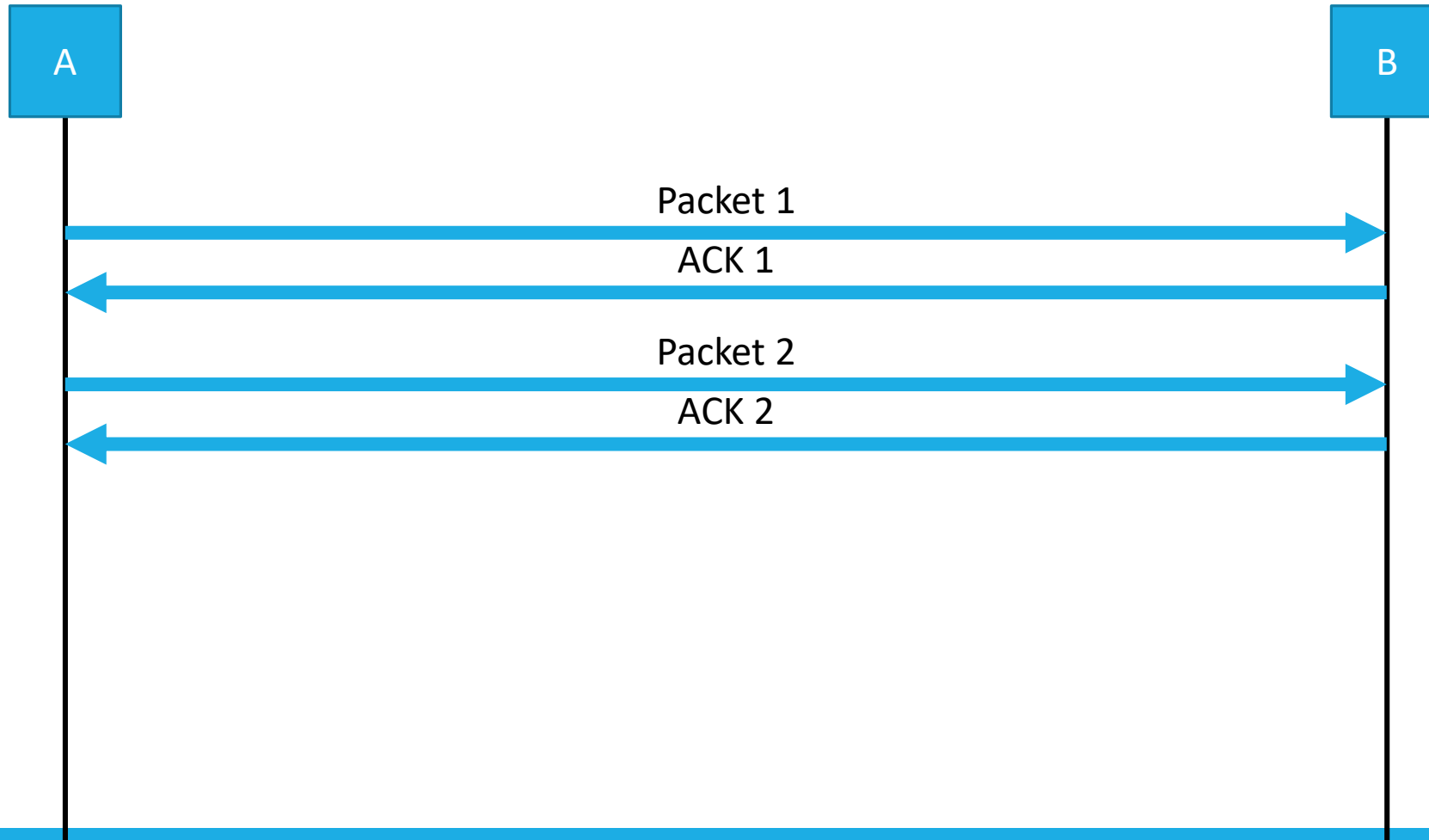
TCP Data transfer



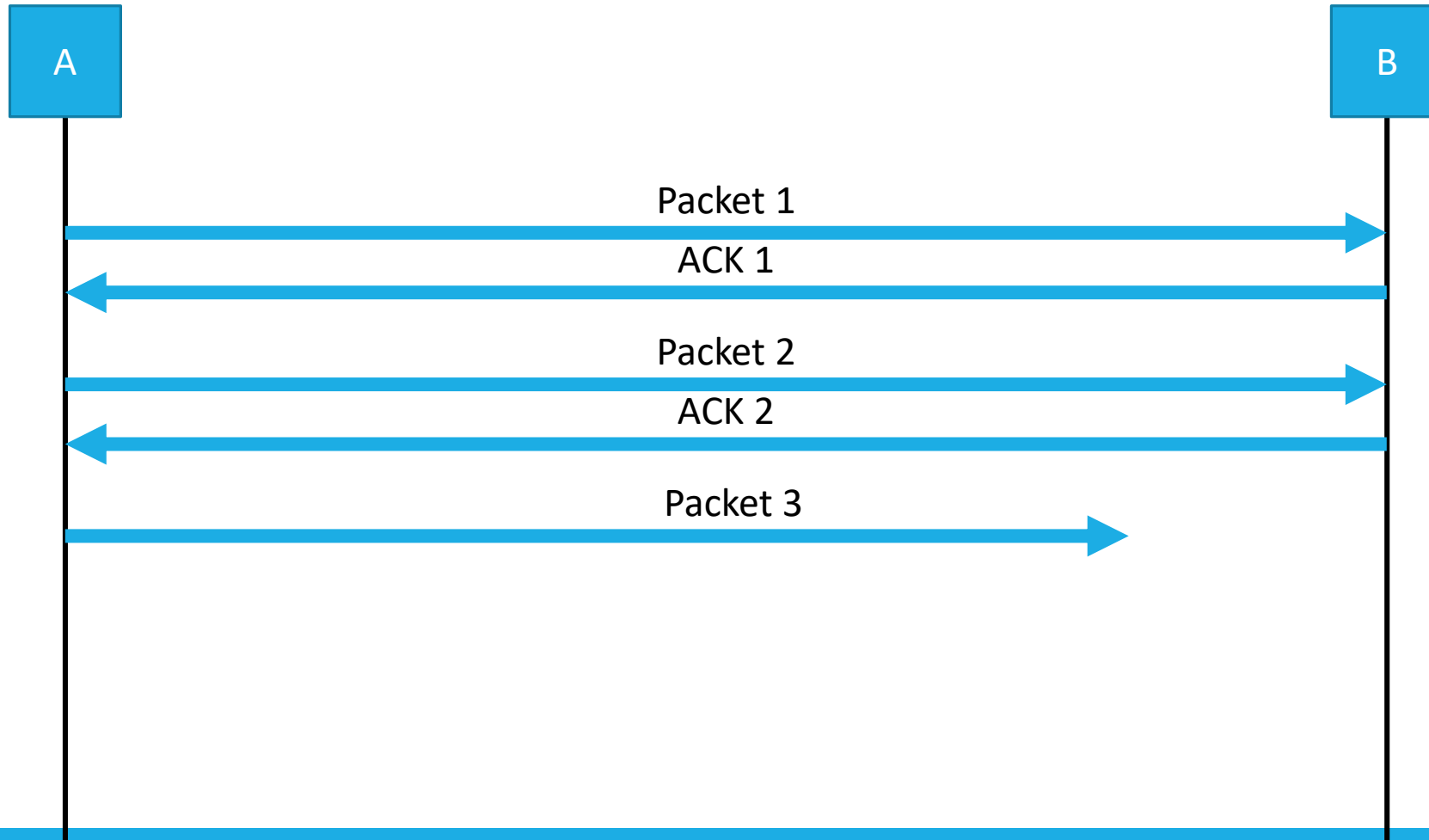
TCP Data transfer



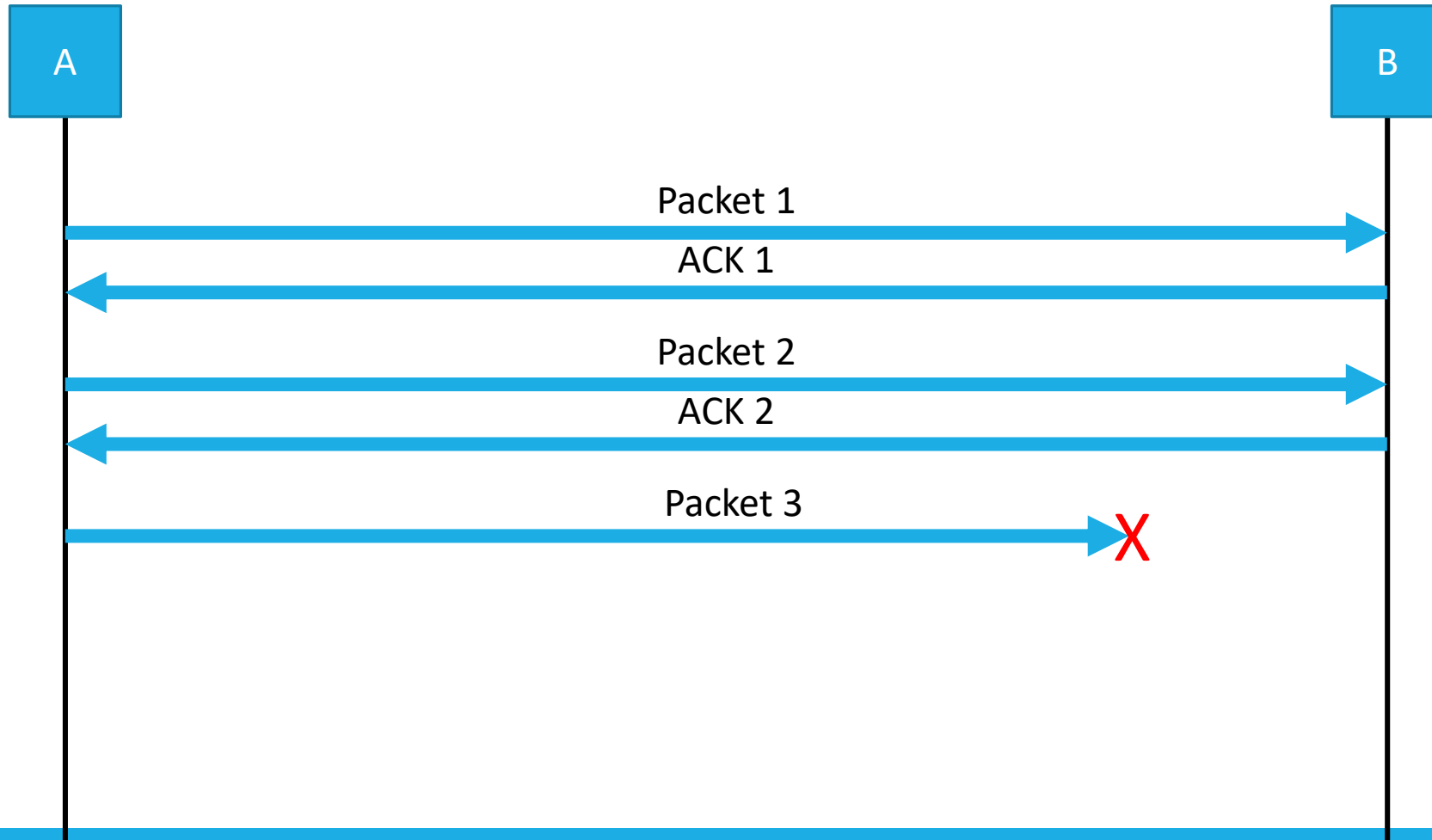
TCP Data transfer



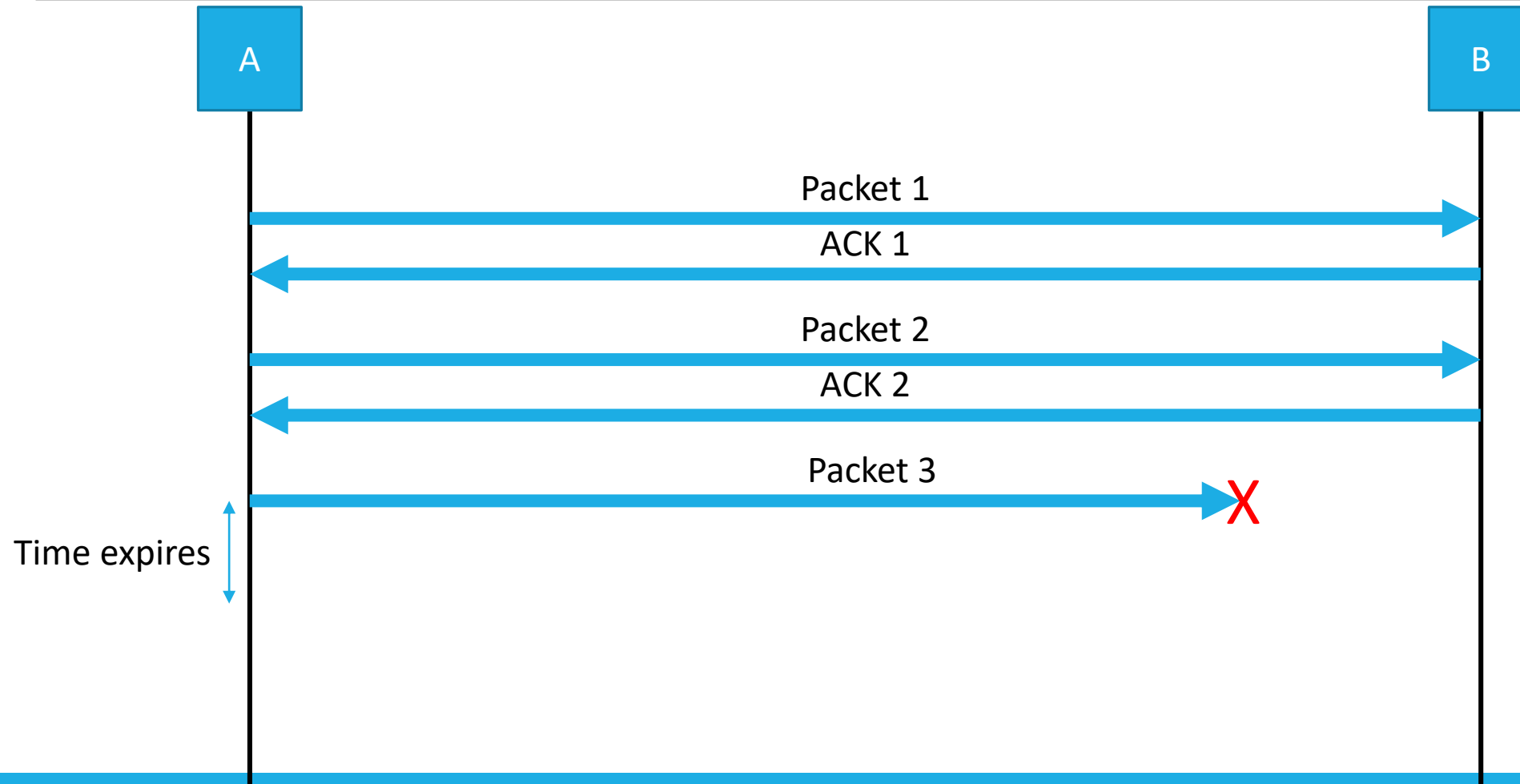
TCP Data transfer



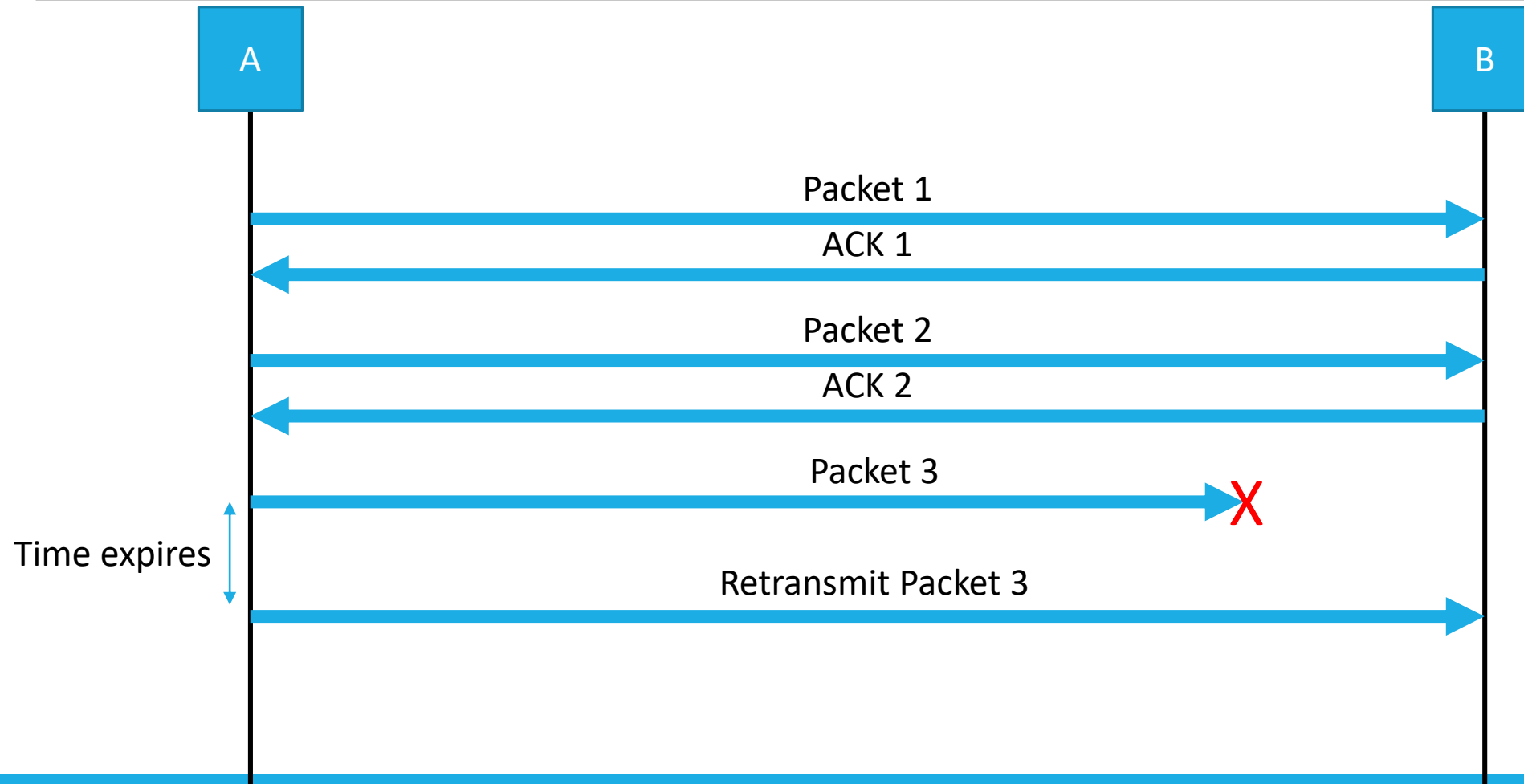
TCP Data transfer



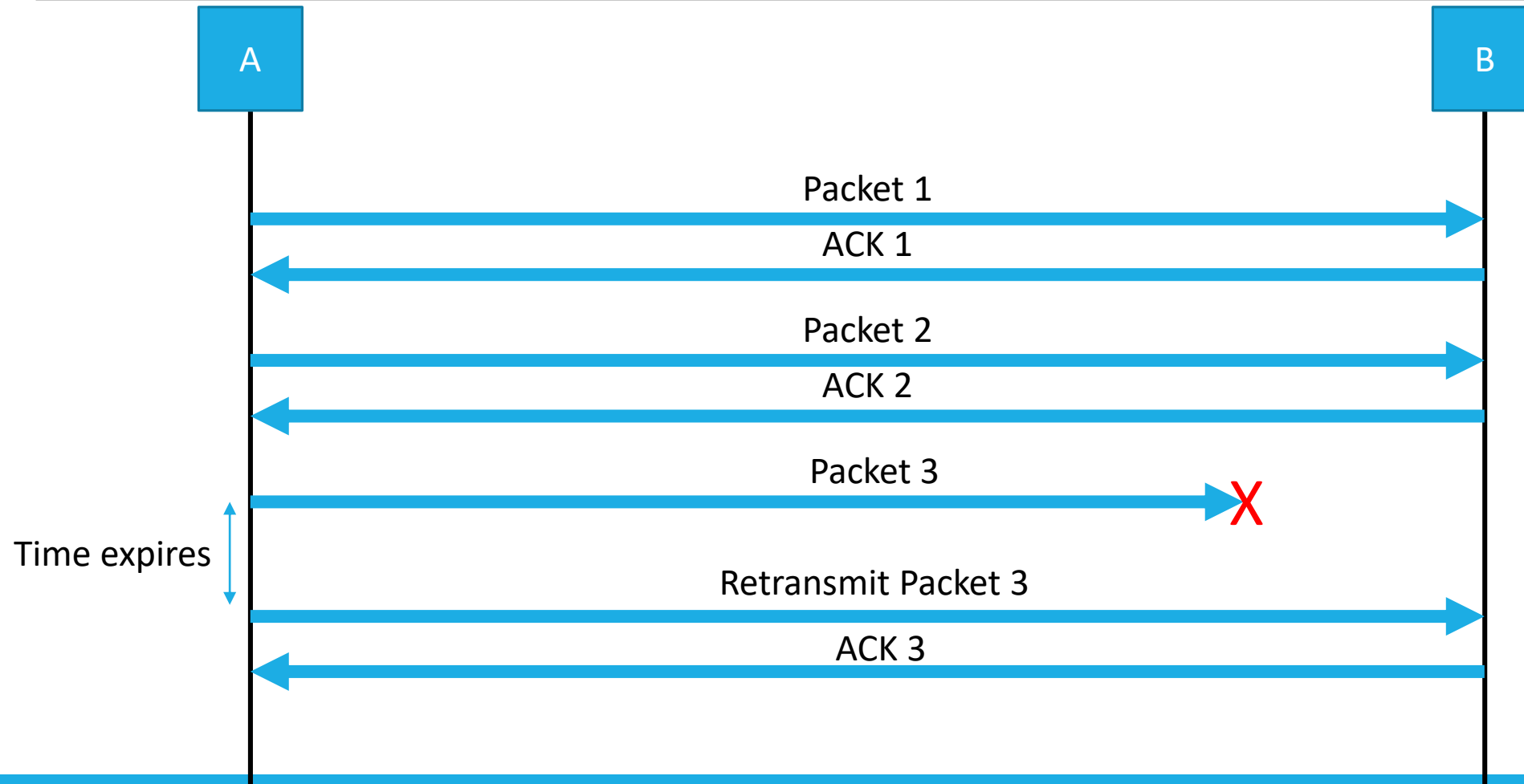
TCP Data transfer



TCP Data transfer



TCP Data transfer



IMPLEMENTACIÓN JAVA

[HTTPS://GITHUB.COM/DOMICIANO/PROGRAMACIONENRED191/TREE/MASTER/SEMANA%203/TCPCLIENTSERVER](https://github.com/DOMICIANO/PROGRAMACIONENRED191/TREE/MASTER/SEMANA%203/TCPCLIENTSERVER)

Ejercicio en clase

Cronometro en equipo

- Haga equipo con un compañero y comunique, vía TCP, sus dos equipos para cronometrar segundos y minutos.
- Seleccionen a alguien que comience con la cuenta.
- El computador A cronometra un segundo, le avisar al computador B. El computador B sigue la cuenta con otro segundo y cuando termina, éste le avisa al PC A para seguir con la cuenta, así sucesivamente.

Teléfono roto

El diagrama ilustra un flujo de comunicación en un sistema de procesamiento de datos. Se compone de tres filas de bloques rectangulares azules:

- Fila superior:** Cuatro bloques conectados horizontalmente por flechas que apuntan hacia la derecha.
- Fila intermedia:** Dos bloques. El primero está conectado verticalmente (flecha hacia arriba) al primer bloque de la fila superior. El segundo está conectado verticalmente (flecha hacia abajo) al cuarto bloque de la fila superior.
- Fila inferior:** Dos bloques. El primero está conectado verticalmente (flecha hacia arriba) al primer bloque de la fila intermedia. El segundo está conectado verticalmente (flecha hacia abajo) al segundo bloque de la fila intermedia.

Además, hay dos etiquetas rectangulares grises:

- Una etiqueta con el texto "Mensaje" ubicada a la izquierda del primer bloque de la fila inferior.
- Otra etiqueta con el texto "Mensaje" ubicada a la derecha del segundo bloque de la fila inferior.

Singleton

El patrón Singleton permite crear una única instancia a partir de una clase.

En el caso de conexiones, el patrón Singleton cobra importancia, permitiendo usar una conexión activa por múltiples objetos dentro de un software

