



Arquitectura Cliente Servidor
Actividad 3

Hernando Serrano Guerrero
ID: 100157543

Corporación Universitaria
Iberoamericana Facultad de Ingeniería

Docente Joaquín Sánchez
Arquitectura de software

28 de Septiembre de 2024

Aplicación Cliente-Servidor para la adivinanza de un número entre 1 al 100

Este es un programa básico que implementa 1 Cliente y el servidor con el lenguaje de programación Python. En este programa el servidor tendrá un número “en mente” y el cliente deberá adivinarlo.

El cliente tiene la forma de digitar mediante la terminal de la máquina y una interfaz gráfica para una mejor interacción con el programa.

Instrucciones para la ejecución del programa

1. Requisitos:

- Python
- Visual Studio Code
- Conexión a internet

2. Ejecución:

- Se ejecuta el servidor.py en el visual studio con mediante la terminal del programa para iniciar el servidor.
- Siguiendo, se ejecuta el cliente.py en otra terminal de visual studio code
- El Cliente tendrá que ejecutar número entre el 1 al 100 para adivinar el número que tiene el servidor “en mente”

3. Explicación del funcionamiento:

- **Servidor:** Se ejecuta en el localhost del computador y espera la conexión con el Cliente.
- **Cliente:** Cliente debe ingresar un número entre el 1 al 100 para lograr adivinar el número “en mente”

Enlace del repositorio de GitHub:

https://github.com/Ersonet/Cliente_Servidor_Adivinanza