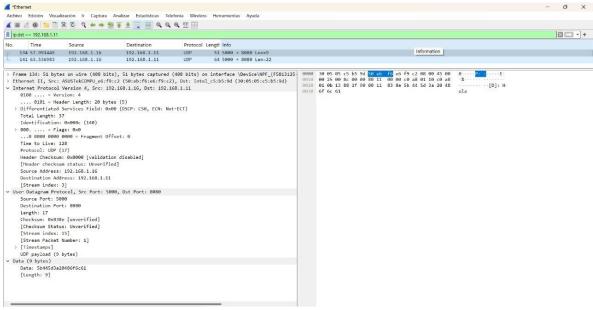
TALLER UDP CONNECTION #1 - COMPUTACIÓN EN INTERNET I

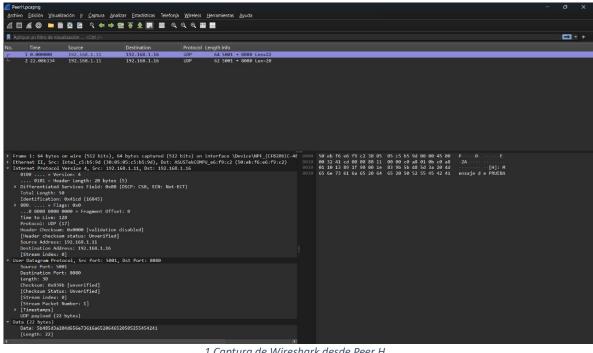
INTEGRANTES: Daniel Esteban Arcos Cerón [A00400760]

> Hideki Tamura Hernández [A00348618]

0. Capturas de Wireshark para seguimiento de paquetes enviados por cada Peer:



2 Captura de Wireshark desde Peer D



1 Captura de Wireshark desde Peer H

Nota: En este caso, los peers son D y H, en lugar de A y B.

1. ¿Es posible ver en la captura de Wireshark el contenido del mensaje enviado? [10%]

R/Sí, en la captura de Wireshark es posible ver el contenido de los mensajes enviados dado que los datos del mensaje no están cifrados. Esto se debe a que, en la implementación actual, no se ha implementado un mecanismo de cifrado para los mensajes, lo que permite que los datos sean visibles en texto claro durante la transmisión.

2. ¿Cuál es el *checksum* de la captura? ¿Explique/investiguen porque este checksum? [10%]

R/ Primera captura (desde PeerD):

- Checksum del encabezado IP: 0x0000 [validation disabled]
- Checksum del encabezado UDP: 0x838e [unverified]

Segunda captura (desde PeerH):

- Checksum del encabezado IP: 0x0000 [validation disabled]
- Checksum del encabezado UDP: 0x839b [unverified]

Análisis en Wireshark: Las capturas muestran que Wireshark no verifica los checksums de los encabezados IP y UDP debido a que la validación está desactivada, lo que suele ocurrir cuando la tarjeta de red se encarga de realizar el cálculo de los checksums, y Wireshark no está configurado para recalcularlos o validarlos.

Checksum en UDP: Como sabemos, UDP es un protocolo que utiliza un checksum para verificar la integridad de los datos, pero su uso es opcional. En la práctica, UDP no garantiza la entrega ni la verificación de los datos de la misma manera que TCP. El checksum UDP se utiliza para detectar errores en los datos, pero su aplicación depende de las configuraciones de la red y de si la tarjeta de red maneja el cálculo del checksum.

3. ¿Qué patrones de diseño / arquitectura aplicaría al desarrollo de un programa basado en red como este? [15%] (Lista simple de propuestas)

R/ A continuación, presentamos algunos patrones de diseño y arquitecturas de software que, en nuestra opinión, resultan adecuados para el desarrollo de aplicaciones de red, como el sistema de mensajería por UDP implementado en este proyecto:

• PATRONES DE DISEÑO:

○ Observer → Es un patrón de comportamiento que define un mecanismo de suscripción mediante el cual múltiples objetos pueden recibir notificaciones sobre cualquier evento que ocurra en el objeto que están observando. En aplicaciones de red como esta, resultaría útil para gestionar eventos como la recepción de mensajes. Por ejemplo, al recibir un paquete, el sistema puede notificar automáticamente a los módulos correspondientes, como la interfaz gráfica, sin necesidad de acoplar directamente la lógica de red con la capa de presentación.

○ Strategy → Es un patrón de comportamiento que permite definir una familia de algoritmos, encapsular cada uno en una clase independiente y hacerlos intercambiables en tiempo de ejecución. En una aplicación P2P, puede utilizarse para adaptar de forma dinámica estrategias como los reintentos de envío, el cifrado de mensajes o la gestión de errores, sin necesidad de modificar la lógica principal del cliente.

• ARQUITECTURAS:

- Arquitectura en Capas (Layered Architecture) → Este enfoque divide el sistema en capas bien definidas, cada una con responsabilidades específicas, como presentación, lógica de negocio y acceso a red. En el contexto de este proyecto, permitiría organizar el código en módulos como la interfaz de usuario, la lógica que controla el flujo de mensajes, los servicios que procesan o validan los datos, y la capa de red encargada del envío y recepción de paquetes UDP.
- Cliente-Servidor → Aunque el sistema actual funciona bajo un modelo peer-to-peer, adoptar una arquitectura cliente-servidor podría ser útil en futuras versiones (aunque no aplicaría en esta etapa). Esta estructura permitiría una gestión centralizada de sesiones, usuarios y almacenamiento de mensajes, lo cual sería beneficioso si se busca mayor control, persistencia de datos o administración desde un único punto.

4. Modifique el código provisto de tal forma que: el hilo de recepción no "muera" una vez recibido el mensaje. [10%]

R/ En el código original, el hilo de recepción (**run()**) de la clase **UDPconnection** termina después de recibir un único mensaje debido a la forma en que está implementado. Sin embargo, el código actual ya ha sido modificado de manera que el hilo de recepción no termina después de recibir un solo mensaje, sino que sigue ejecutándose continuamente, esperando más mensajes, hasta que se detiene manualmente.

La clave de esta implementación es el uso del bucle **while (running)** en el método **run()**, que mantiene el hilo activo:

5. Modifique el código provisto de tal forma que la lógica de transmisión de paquetes quede en un hilo aparte. [10%]

R/ En la clase **UDPconnection**, la lógica de transmisión de paquetes se ha movido a un hilo aparte. Esto se logra en el método **sendMessage()**, donde se crea un nuevo hilo para manejar la transmisión del paquete UDP:

Este cambio asegura que el envío de mensajes no bloquee el hilo principal del programa, permitiendo que la aplicación siga funcionando de manera fluida mientras envía los mensajes en segundo plano. De esta forma, el hilo principal puede seguir esperando entradas del usuario sin verse afectado por la transmisión de datos.

6. Investiguen que modificaciones son necesarias para implementar este mismo sistema, pero para la comunicación TCP en java. [10%]

R/ Para implementar este mismo sistema utilizando TCP en Java, se deben realizar varias modificaciones. En primer lugar, se debe reemplazar el DatagramSocket por un ServerSocket para la parte de escucha, y un Socket para la conexión y comunicación

de los datos. Además, se deben utilizar flujos de entrada y salida, como **InputStream** y **OutputStream** del **Socket**, en lugar de **DatagramPacket**, ya que **TCP** funciona con flujos continuos de datos. También es necesario gestionar adecuadamente el ciclo de vida de la conexión, lo que implica establecer, mantener y cerrar la conexión **TCP** de manera adecuada. Finalmente, se debe eliminar el uso de operaciones basadas en paquetes, ya que **TCP** no requiere empaquetar ni desempaquetar mensajes, dado que es un protocolo orientado a la conexión y basado en flujos de datos.

7. ¿Qué utilidades de codificación o seguridad agregaría al código? [10%]

R/ Para reforzar la seguridad en el sistema de comunicación, se pueden integrar diversas utilidades y técnicas de seguridad propias de Java. A continuación, presentamos algunas de las soluciones más destacadas que podrían implementarse en el código:

- Cifrado de mensajes: El uso de algoritmos de cifrado como AES (Advanced Encryption Standard) puede asegurar que los mensajes enviados sean legibles solo por los destinatarios autorizados. El cifrado de extremo a extremo asegura que, incluso si los datos son interceptados en tránsito, no podrán ser comprendidos sin la clave adecuada.
- Autenticación de mensajes: Para verificar la autenticidad de los mensajes y asegurarse de que provienen de una fuente confiable, se puede utilizar HMAC (Hash-based Message Authentication Code). Este método combina un algoritmo de hash seguro (como SHA-256) con una clave secreta para generar un código de autenticación. De este modo, el receptor puede verificar que el mensaje no ha sido alterado durante su transmisión.
- Verificación de integridad: El uso de CRC32 o SHA-256 para verificar la integridad de los datos transmitidos permite detectar cualquier alteración no deseada en los mensajes. Aunque CRC32 es adecuado para detectar errores simples, SHA-256 es más robusto y proporciona una mayor seguridad para garantizar que los datos no hayan sido manipulados.

8. BONUS: desarrollen una interfaz de usuario en JavaFX para este programa. [15%]

R/ Para implementar y ejecutar correctamente la interfaz de usuario en **JavaFX**, se realizaron ajustes en la estructura del proyecto. Inicialmente, el proyecto no estaba preparado para integrar **JavaFX** con **Maven**, lo que requirió una reestructuración:

```
xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
cyroject xmlns="http://maven.apache.org/POM/4.0.0"
    xmlns:xsi="http://maven.apache.org/POM/4.0.0"
    xmlns:xsi="http://waw.ay.org/2001/XMLSchema-instance"
    xsi.schemalocation="http://maven.apache.org/POM/4.0.0
    kmodelVersion>4.0.0:/modelVersion>
  EXPLORER
V UDP-CONNECTION-DH ☐ ☐ O
  > scode
  🗸 🟣 ui

    ■ Chat.class U
    ■ PeerD.class U
    ■ PeerH.class U
        Chat.class
        UDPconnection.class U
                                                                  🗸 🌉 doc
                                                            cverstun-
c/dependency>
cdependency>
cgroupId>org.openjfxc/groupId>
cartifactId>javafx-fxmlc/artifactId>
cversion>17.0.6c/version>
cdency>
      PeerD.pcapng
      PeerH.pcapng
  ✓ Imain \java
                                                            r 🟣 ui
        Chat.java
         € Chatjava
● PeerDjava
● PeerHjava
    🗸 🔤 util
        UDPconnection.java
                                                             lim target
     / pom.xml
                                                                   README.md
```

Posteriormente, fue necesario crear una clase ejecutable Chat que sirviera como punto de entrada para la aplicación gráfica. Esta clase implementa la interfaz de usuario básica para enviar y recibir mensajes mediante la comunicación UDP.

El archivo **pom.xml** fue actualizado para incluir las dependencias necesarias de **JavaFX** y el plugin de Maven para ejecutar aplicaciones **JavaFX**. En particular, se especificó la clase principal como **ui.Chat** dentro del plugin de ejecución de Maven, lo que permitió iniciar la interfaz correctamente al ejecutar el comando **mvn exec:java.**

Además, se resolvieron problemas relacionados con la configuración de puertos y la ejecución de múltiples instancias de **peers** en el mismo entorno. Ahora, la interfaz es capaz de manejar la entrada y salida de mensajes, con la funcionalidad de enviar y recibir mensajes entre **peers** de forma dinámica.

```
| Note | Processing | Processin
```