

Ejercicios Cliente/Servidor

Programación Paralela y Distribuida

Curso: 2017/2018

Índice

| | |
|--|----------|
| 1. Normas para la realización de los ejercicios | 2 |
| 2. Partes a entregar | 2 |
| 3. Actividades a realizar | 2 |
| 3.1. ACTIVIDAD 1 | 2 |
| 3.2. ACTIVIDAD 2 | 2 |
| 3.3. Actividad 3 | 3 |
| 4. Evaluación | 3 |
| 5. FECHA LIMITE DE ENTREGA | 3 |

Este documento indica los requisitos para los ejercicios de Cliente/Servidor.

1. Normas para la realización de los ejercicios

- Realización individual.
- Los trabajos deberán ser entregados obligatoriamente antes de la fecha de entrega fijada en la actividad habilitada en el campus virtual.
- Materiales disponibles: Descargar los recursos para los ejercicios en el campus virtual.
- Estos ejercicios no son evaluables, pero es OBLIGATORIO entregar los ejercicios para poder evaluar la práctica de Cliente/Servidor.

2. Partes a entregar

1. Debe entregarse el proyecto con el código fuente del ejercicio P3.1.
2. El proyecto debe incluirse en una carpeta denominada PPD3_1. Se comprimirá la carpeta en un archivo comprimido .zip cuyo nombre será Practica3_NombreApellido1 (Practica3_ seguido del nombre y primer apellido del alumno).
3. El documento pdf se subirá en la misma tarea sin comprimir y debe llamarse Practica3_NombreApellido1 (Practica3_ seguido del nombre y primer apellido del alumno).

3. Actividades a realizar

3.1. ACTIVIDAD 1

Estudiar y ejecutar el ejercicio de ejemplo Cliente Servidor con datagramas.

Pruébalo con un compañero usando la red local (uno como cliente y otro como servidor).

Pruébalo con un tercer compañero que haga de cliente también; fíjate en el comportamiento del sistema y explícalo en el documento pdf.

3.2. ACTIVIDAD 2

Estudiar y ejecutar el ejercicio de ejemplo Cliente Servidor con socket stream.

Pruébalo con un compañero usando la red local (uno como cliente y otro como servidor).

Pruébalo con un tercer compañero que haga de cliente también; fíjate en el comportamiento del sistema. ¿Observas alguna diferencia en la ejecución con respecto al cliente servidor con Datagramas? Explícalo en el documento pdf.

3.3. Actividad 3

Escribir un programa en Java de acuerdo con el paradigma cliente servidor con sockets stream con un servicio de suma, donde el cliente envía dos sumandos y el servidor devuelve la suma. Los sumandos se deben introducir por consola y enviar en dos mensajes distintos. Además el servidor mantendrá un contador para saber el número de clientes que se conectan, de modo que a cada cliente le enviará el resultado de la suma y su número de cliente. Pruébalo con un compañero usando la red local (uno como cliente y otro como servidor). Pruébalo con un tercer compañero que haga de cliente también; fíjate en el comportamiento del sistema y explícalo en el documento pdf.

4. Evaluación

- La entrega de las actividades se considerará correcta si los ejercicios funcionan correctamente y la explicación es adecuada.

5. FECHA LIMITE DE ENTREGA

La dispuesta en el campus virtual.