

- 1.) Al probarlo con un compañero, podemos ver como el programa se ejecuta sin problemas usando la red local. Sin embargo, al introducir una tercera máquina, no todo es como esperábamos debido a que en el archivo emisor.java tenemos puesta la ip del primer compañero para recibir mientras que el segundo compañero tiene una ip diferente. Aún así, la ejecución del archivo receptor.java finaliza al recibir e imprimir por pantalla el primer mensaje del emisor. Si lo probamos en la misma máquina (con "localhost") vemos que al ejecutar el archivo emisor.java la primera vez, el receptor, nos muestra el mensaje, pero si lo ejecutamos una segunda vez, no muestra nada, debido a que receptor.java ha finalizado su ejecución.
- 2.) Una vez modificado el código anterior obtenemos una comunicación bidireccional que funciona correctamente en la red local con un compañero. Sin embargo, al probarlo con otro compañero no funciona como esperábamos debido al mismo problema de las ip nombrado en el ejercicio anterior y también porque, después de enviar y recibir cada cual su mensaje, ambas ejecuciones finalizan, por lo que no le da tiempo al tercer compañero a transmitir su mensaje.
- 3.) Al probarlo con un compañero, podemos ver como el programa se ejecuta sin problemas en la red local. Sin embargo y, debido a los mismos problemas descritos antes (ip y finalización de la ejecución de ambos archivos), la incorporación de un tercer compañero no es satisfactoria en la práctica.
- 4.) Para crear este chat, nos serviremos de los ejemplos que usan datagrama de conexión de forma que, la comunicación queda iniciada, se produce el intercambio de mensajes y, cuando se envía un "\*", se cierra la comunicación tanto si es el emisor como si es el receptor quien envía dicho "\*".
- 5.) Al probarlo con un compañero, podemos ver como el programa se ejecuta sin problema alguno usando la red local. Sin embargo, al introducir otro compañero no funciona correctamente debido a las ip de recibir y de enviar datos, que no están correctamente establecidas debido a que solo permite la conexión entre dos máquinas o hosts.