

Tarea para PSP04.

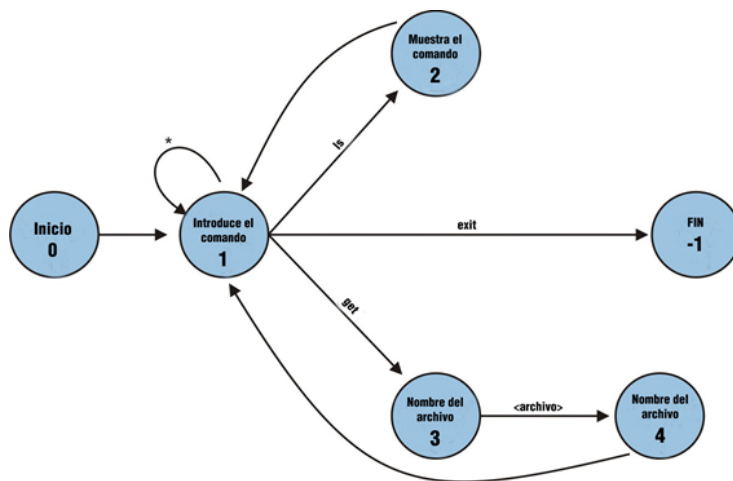
Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

La tarea de la unidad esta dividida en 3 actividades.

Actividad 4.1. Modifica el ejercicio de la unidad 3 para el servidor permita trabajar de forma concurrente con varios clientes.

Actividad 4.2. Basándote en el ejemplo del tema del punto 2.6, con el siguiente autómeta:



crea una aplicación cliente-servidor (multihilo), es decir, que acepte la conexión de varios clientes. El cliente enviará uno de los comandos (ls, get o exit) y el servidor actuará en consecuencia.

- *ls* que va al estado 2 mostrando el contenido del directorio y vuelve automáticamente al estado 1.
- *get* que le lleva al estado 3 donde le solicita al cliente el nombre del archivo a mostrar. Al introducir el nombre del archivo se desplaza al estado 4 donde muestra el contenido del archivo y vuelve automáticamente al estado 1.
- *exit* que le lleva directamente al estado donde finaliza la conexión del cliente (estado -1).
- Cualquier otro comando hace que vuelva al estado 1 solicitándole al cliente que introduzca un comando válido.

Actividad 4.3. A partir del ejercicio anterior crea un servidor que una vez iniciada sesión a través de un nombre de usuario y contraseña específico (por ejemplo javier / secreta) el sistema permita Ver el contenido del directorio actual, mostrar el contenido de un determinado archivo y salir.

Para realizar este ejercicio deberás modificar el diagrama de estados para añadir el paso previo de login con usuario y contraseña. Crea el diagrama y entrégalo dentro de la tarea.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

- Actividad 4.1 (2 puntos).
 - El programa tiene que crear un hilo por cada conexión de cliente que atienda independientemente a cada cliente.
- Actividad 4.2 (5 puntos).
 - ls (2)
 - get (2)
 - exit (0,5)
 - Comando no válido (0,5)
- Actividad 4.3 (3 puntos)
 - Diagrama de estados (1)
 - Usuario y contraseña funcional (2)

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Para realización de la actividad tan sólo es necesario tener instalado el entorno de desarrollo de Java.

Consejos y recomendaciones.

Leer detenidamente el contenido de la unidad.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la cuarta unidad del MP de PSP, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PSP04_Tarea