**Manual de Usuario Practica 2**

Juan Manuel Alvarez  
Nicolás Campuzano

# Cliente

El cliente debería iniciarse pasando como argumento la **IPv4** del servidor al cual desea comunicarse. El cliente selecciona la opción que desea realizar insertando un numero entre una lista que se despliega al inicializarse el programa. Desde la perspectiva del cliente, la primera mascota está determinada por el índice ‘1’, con capacidad para mascotas tanta como permita el disco duro del servidor.

# Servidor

El servidor debera iniciarse sin parametros particulares. Para tener una muestra significativa de mascotas durante el uso del servidor, es recomendado ejecutar primero el **generador,** el cual creara 100 000 mascotas de prueba a partir de una lista de nombres predeterminada. El servidor tiene capacidad para 8 clientes simultaneos, sincronizados mediante **Mutex** simple. Al iniciarse por primera vez el servidor, este creara **4 archivos** fundamentales para su funcionamiento en su carpeta de ejecucion, estos son:

* hashDogs.dat: El archivo de almacenamiento principal del servidor, donde se adjuntarán las mascotas que los clientes vayan ingresando.
* dogAmount.dat: Este archivo informa al programa de cuantas mascotas validas hay almacenadas en el archivo principal hashDogs.dat
* hashTable.dat: Este archivo conserva la tabla hash que acelera la búsqueda de las mascotas almacenadas en el servidor.
* serverLogs.log: Este archivo guarda los logs que se generan por parte del servidor en cada request del cliente.