

TALLER DE CLIENTES Y SERVICIOS

Proyecto arquitectura empresarial

Autor:

José María Castro Ortega

Presentado para la materia arquitectura de software empresarial.

Septiembre 2021

Bogotá, Colombia

Profesor: Luis Daniel Benavides Navarro

Índice general

1. Taller	3
1.1. Contexto	3
1.2. Ejercicios	3
 2. Diagrama de clases	 4

Taller

1.1. Contexto

Este taller busca entender como funciona Cliente-Servidor realizando operaciones matemáticas, también se realiza un `httpServer` queriendo tener respuesta de un servidor por medio de un browser usando el protocolo `http`.

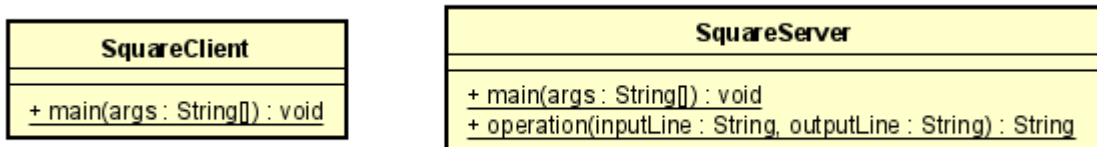
1.2. Ejercicios

- Escriba un programa en el cual usted cree un objeto `URL` e imprima en pantalla cada uno de los componentes de una `URL`. Es decir , debe usar los siguientes métodos: `getProtocol`, `getAuthority`, `getHost`, `getPort`, `getPath`, `getQuery`, `getFile`, `getRef`. Asegúrese que ninguno imprima una cadena vacía, esto implica que la `URL` que use para su objeto debe contener datos suficientes.
- Escriba una aplicación browser que dada una `URL` lea datos de esa dirección y que los almacene en un archivo con el nombre `resultado.html`. Intente ver este archivo en el navegador. Su implementación debe ser un programa que reciba el parámetro de `URL` por medio de la línea de comandos
- Usando `sockets` escriba un servidor que reciba un número y responda el cuadrado de este número. Escriba un cliente para probarlo y envíele una secuencia de 20 números.
- Escriba un servidor web que soporte múltiples solicitudes seguidas (no concurrentes). El servidor debe retornar todos los archivos solicitados, incluyendo páginas `html` e imágenes. Construya un sitio web con `javascript` para probar su servidor. Despliegue su solución en `Heroku`. NO use frameworks web como `Spark` o `Spring` use solo `Java` y las librerías para manejo de la red

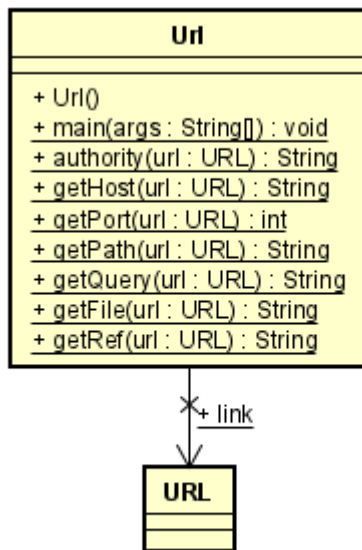
Diagrama de clases

En este diagrama se puede observar dos clases, una que se llama SquareClient que es la que funciona como el cliente y otra clase que SquareServer donde esta clase tiene como función ser un servidor.

La clase SquareClient tiene un método main donde llamara a la SquareServer que implementará el método operation, donde esta retornará el cuadrado de un número



Por otro lado tenemos la clase Url donde esta tiene un constructor donde se inicializa un link que extiende de la clase URL. Esta tiene un main que hace el llamado de todos los métodos get



Por último, esta clase por medio de un entrada de una url este guarda el código html en un archivo resultado.html

