

Título del proyecto: P2PSP

Descripción del sistema a desarrollar:

El P2PSP es un protocolo de capa de aplicación para la transmisión en tiempo real de contenido multimedia a través de Internet.

El objetivo de este proyecto es la creación de un script que automatice la creación de un team local, con un número de peers que el usuario determinará por teclado.

Temporización e hitos:

1. Del 3 al 16 octubre.
Familiarizarse con P2PSP en general.
2. Del 17 al 23 octubre.
Trabajar con el repositorio 'I-want-to-use-it' para familiarizarse con P2PSP.
3. Del 24 al 30 octubre.
Se ha trabajado con el repositorio 'I-want-to-use-it', y se ha ejecutado correctamente un team local.
4. Del 31 de octubre al 20 noviembre.
Se ha trabajado con el repositorio 'war-games-master', concretamente con la clase 'simulator.py', y se han arreglado algunos errores de la misma, aunque no todos.
5. Del 21 al 27 noviembre.
Se ha avanzado de forma considerable en 'war-games-bullxual', arreglando los errores de las anteriores semanas. Al ejecutar 'simulator.py', se queda bloqueado en 'Simulating Churn'. Hay que modificar los ficheros 'peer50000.out', 'peer50001.out' y 'splitter.out' para solucionar este problema.
6. Del 28 de noviembre al 25 diciembre.
No se ha avanzado casi nada. Como mucho se han preguntado algunas dudas y se han mejorado algunos detalles del proyecto.
7. Del 9 al 15 enero.
Se ha recurrido al script ubicado en la sección de GitHub: I want to use it > Run a local team. Se ha ejecutado dicho script y funciona correctamente. Esto ya se hizo el otro día, en la semana del 24 al 30 de octubre. Se ha pretendido mejorarlo de forma que pregunte al usuario cuántos peers quiere ejecutar, y que cuente el número de chunks perdidos, si es que se puede hacer que pierda chunks.
8. Del 16 al 22 enero.

Respecto a la semana anterior, se ha logrado que el programa pregunte al usuario cuántos peers quiere ejecutar, y que el programa ejecute exactamente el número de peers que solicitó el usuario. Faltaría hacer que el programa pierda chunks, y que cuente el número de chunks perdidos.

9. Del 23 al 29 enero.

Se está elaborando un informe del proyecto, en el que se explica detalladamente cómo funciona el script. También se elaborará una presentación.