



*Universidad Nacional de Lanús*

## DESARROLLO DE SOFTWARE EN SISTEMAS DISTRIBUIDOS

### **Actividad Sockets**

## Requerimientos

- 1) Desarrollar un **servidor en lenguaje C utilizando sockets**, implementando estas funcionalidades:
  - a. **Generador de nombres de usuario**: indicando la longitud del nombre de usuario (**debe validar que no sea menor a 5 ni mayor a 15**), el servidor generará la cadena correspondiente alternando entre vocales y consonantes. Es decir, si empezó por una vocal, el siguiente carácter será una consonante o viceversa. El servidor elegirá, también al azar, si empieza por vocal o consonante.
  - b. **Generador de contraseñas**: indicando la longitud de la contraseña (**debe validar que sea mayor o igual a 8 y menor a 50**), el servidor generará una cadena alfanumérica, incluyendo mayúsculas y minúsculas.
- 2) Desarrollar el **cliente en lenguaje C**, el cual se conectará al servidor, y por medio de un menú, podrá elegir entre generar un nombre de usuario o generar una contraseña, enviando la longitud deseada. Se debe mostrar la respuesta generada por el servidor (en caso de error de validación también).
- 3) Desarrollar un **segundo cliente**, con la misma funcionalidad que el primero, pero en un **lenguaje diferente**, por ejemplo: Kotlin, Go, Javascript (NodeJS), Python, etc.

## NORMAS DE ENTREGA

El trabajo entregado deberá contener un documento incluyendo:

- La estrategia de resolución del trabajo práctico. Es un texto descriptivo de cómo se estructuró la aplicación, todo aquello que consideren significativo para explicar la resolución del trabajo.
- El código fuente, **DE PROPIA AUTORÍA**, del proyecto subido a un repositorio público de **Github**.
- Las pruebas realizadas con las respectivas capturas de pantalla.