

Proyecto 2

Carlos Gerardo Acosta Hernández

Andrea Itzel González Vargas

Luis Pablo Mayo Vega

Redes de Computadoras
Facultad de Ciencias, UNAM

Índice

1. Especificación de requerimientos	2	3.1. Especificación del ambiente de desarrollo	5
1.1. Enunciado del problema	2	3.2. Diagrama de clases (Maybe no, pero al menos mención de la estructura programática del proyecto, lo que sea más fácil jijijijijijij)	5
1.2. Objetivo de la aplicación	2		
2. Diseño del protocolo	2	4. Uso y pruebas del protocolo	5
2.1. Máquina de Estados Finita	2	4.1. Manual de uso	5
2.2. Descripción de los estados	3	4.2. Demostración del funcionamiento (por caso de uso ijijisjiajij)	5
2.3. Descripción de los mensajes en la comunicación cliente-servidor	4		
2.4. Diseño de la base de datos	5		
3. Implementación del protocolo	5		

1. Especificación de requerimientos

1.1. Enunciado del problema

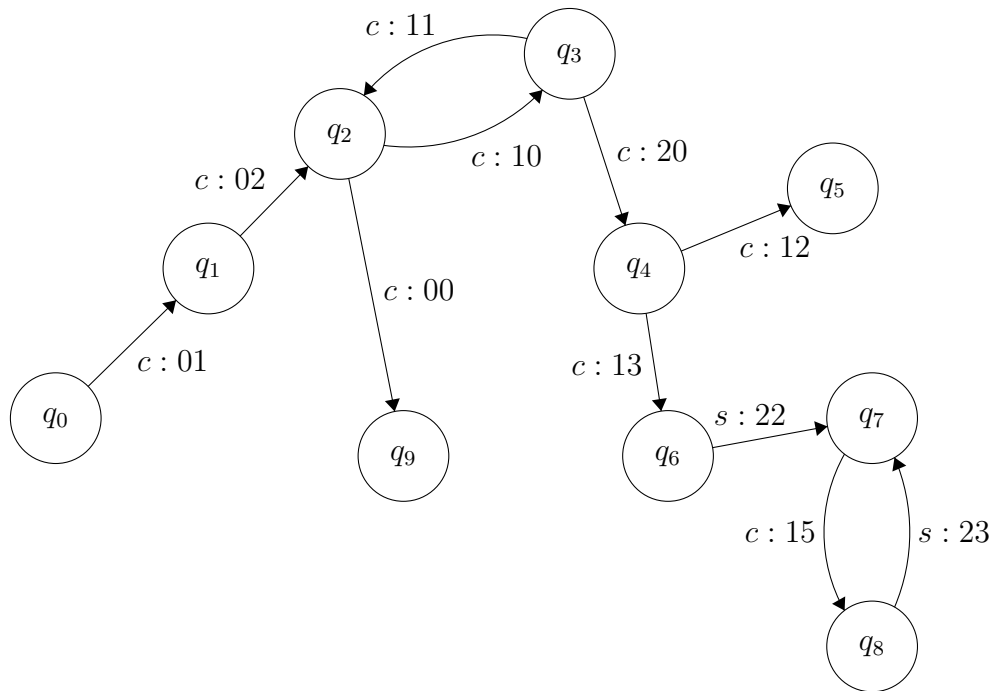
1.2. Objetivo de la aplicación

1.2.1. Casos de uso

2. Diseño del protocolo

2.1. Máquina de Estados Finita

Máquina de Estados Finita para el protocolo de la capa de aplicación.



2.2. Descripción de los estados

Estado	Descripción
q_0	Estado inicial para la conexión de la aplicación.
q_1	Estado de <i>Acknowledgment</i> del servidor con el cliente.
q_2	Estado donde la conexión se ha realizado con éxito.
q_3	Estado de inicio de sesión para un cliente.
q_4	Estado de inicio de sesión exitoso, el servidor está en espera de la siguiente acción de parte del cliente. También se muestra la imagen del pokémon recién capturado después de una captura exitosa.
q_5	Estado donde el usuario con la sesión activa decide revisar su <i>Pokédex</i> .
q_6	Estado donde el usuario con la sesión activa decide capturar un pokémon.
q_7	Estado donde el servidor recibe la solicitud del cliente y le ofrece un pokémon aleatoriamente.
q_8	Estado donde el usuario acepta o no capturar el pokemon ofrecido por el servidor.
q_9	Cierre de conexión.

2.3. Descripción de los mensajes en la comunicación cliente-servidor

Código	Segmento	Descripción
00	code num_con	Termina la conexión identificada con num_con.
01	code	SYN del cliente (parte del two-way handshake del protocolo para iniciar la comunicación entre el cliente y el servidor).
02	code num_con	SYN/ACK del servidor (parte del two-way handshake)
10	code num_con name	Solicitud de inicio de sesión del cliente. El parámetro name se refiere al nombre de usuario de la persona conectándose a través del cliente y su tamaño está en el rango de 1 a 32 bytes.
11	code num_con	Solicitud de cierre de sesión del cliente.
12	code num_con name	Consulta del usuario a su <i>Pokédex</i> .
13	code num_con	Menú de captura.
14	code num_con	El usuario rechaza el pokémon ofrecido aleatoriamente.
15	code num_con	Intento de captura del pokémon ofrecido aleatoriamente.
20	code	inicio de sesión exitoso.
21	code long nombre longitud imagen	Pokédex query.
22	code name num_intentos_restantes	funcionamiento aleatorio.
23	code	Pokémon no capturado.
24	code "2i"	Pokémon capturado.
40	code	Invalid Name Error.
41	code	Maximum Number of Attempts Reached.
44	code	Not Found Error.
45	code	Malformación.
41	code	No existe conexión.
47	code	Sin sesión.

2.4. Diseño de la base de datos

3. Implementación del protocolo

3.1. Especificación del ambiente de desarrollo

3.2. Diagrama de clases (Maybe no, pero al menos mención de la estructura programática del proyecto, lo que sea más fácil jijijijijijij)

4. Uso y pruebas del protocolo

4.1. Manual de uso

4.2. Demostración del funcionamiento (por caso de uso ijijisjiaij)