

# Proyecto 2

Carlos Gerardo Acosta Hernández

Andrea Itzel González Vargas

Luis Pablo Mayo Vega

Redes de Computadoras  
Facultad de Ciencias, UNAM

## Índice

<b>1. Especificación de requerimientos</b>	<b>2</b>	3.1. Especificación del ambiente de desarrollo . . . . .	4
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)	4
1.2. Objetivo de la aplicación . . . . .	2		
<b>2. Diseño del protocolo</b>	<b>2</b>	<b>4. Uso y pruebas del protocolo</b>	<b>4</b>
2.1. Máquina de Estados Finita . . . . .	2	4.1. Manual de uso . . . . .	4
2.2. Descripción de los estados . . . . .	2	4.2. Demostración del funcionamiento (por caso de uso ijijisjiajij) . . . . .	4
2.3. Descripción de los mensajes en la comunicación cliente-servidor . . . . .	3		
2.4. Diseño de la base de datos . . . . .	4		
<b>3. Implementación del protocolo</b>	<b>4</b>		

# 1. Especificación de requerimientos

## 1.1. Enunciado del problema

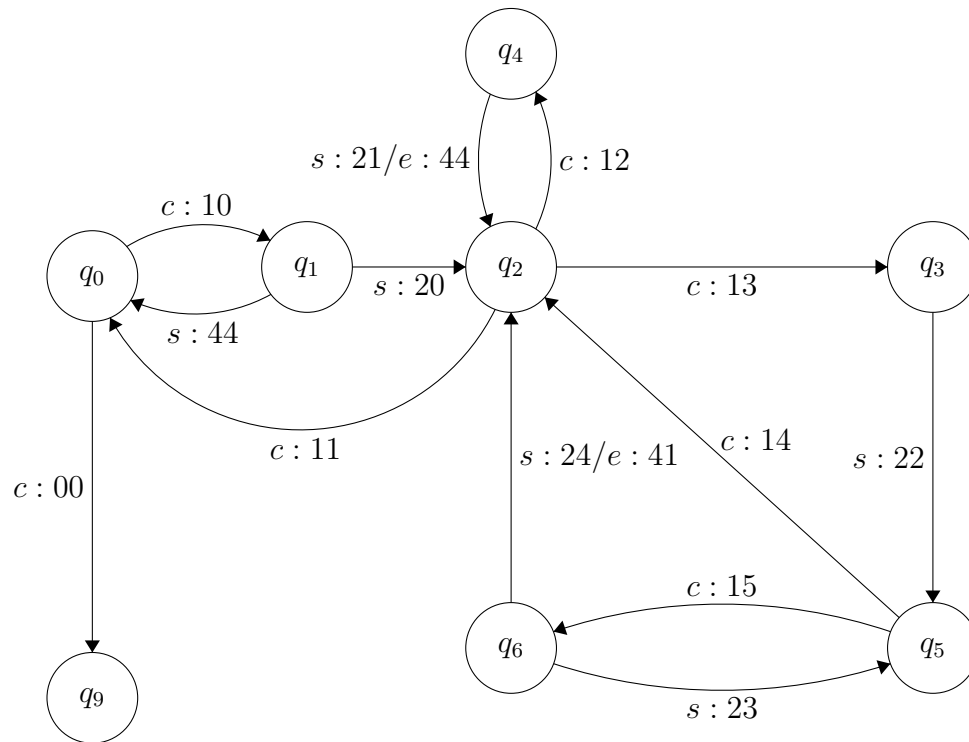
## 1.2. Objetivo de la aplicación

### 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
$q_0$	Conexión establecida, inicio de aplicación.
$q_1$	Inicio de sesión.
$q_2$	Menú de juego.
$q_3$	Solicitud de captura de <i>póke</i> mon.
$q_4$	Búsqueda de un <i>póke</i> mon en la <i>pókedex</i> .
$q_5$	Aparición de un <i>Póke</i> mon salvaje.
$q_6$	Intento de captura de <i>póke</i> mon.
$q_9$	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.
10	code num_con name	Solicitud de inicio de sesión del cliente. El parámetro <b>name</b> 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.
41	code	Maximum Number of Attempts Reached.
44	code	Not Found Error.
46	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 ijijisjiaijij)