

## **PRIMERA TAREA - TAREA2**

### **Servidor UDP**

En el servidor envía el menú al cliente si la petición del cliente es "Cliente conectado", si esa no es la petición, se convierte la petición en entero, la cual servirá para seleccionar la opción que eligió el cliente del menú. En el switch case se encargara de enviar las instrucciones para cada una de las opciones que se tiene (1: Opción Es primo, 2: Opción Es palíndromo y 3: Opción Máximo de tres números), si la opción ingresada no es ninguna de las validas se enviara un mensaje de "Opción no valida"

### **Cliente UDP**

Se utiliza una bandera para pedir el menú al servidor, si su valor es false, significa que aún no se pidió el menú, si su valor es true significa que ya se pidió el menú.

Si ya se envió el menú, el cliente enviara su opción por teclado al servidor, si esta opción ingresada por teclado es igual a 4 se cerrara la conexión del cliente y se romperá el bucle que permite al cliente seguir realizando peticiones. Si la opción elegida por el cliente es distinta de 4, dependiendo de cuál sea esta opción el servidor enviara la cantidad de parámetros que necesita dicha opción para dar una respuesta al cliente, este número de parámetros ayuda a controlar cuantas veces se recibirá las instrucciones del servidor y se enviara la petición del cliente antes de mostrar la respuesta final.

Al finalizar este proceso, se muestra la respuesta fina de la opción y se pone en true la bandera del menú para volver a pedir el menú al servidor.

### **Clase Principal**

En la clase principal se instancian el servidor y cliente de tipo serverUDP y clientUDP, respectivamente, y se inicializa ambos con la función start().

Las clases serverUDP y clientUDP heredan de la clase por defecto Thread, para su ejecución se debe sobrescribir la función run y guardar en esta los procesos descritos anteriormente de Servidor UDP y Cliente UDP.