



DPTO. DE INFORMÁTICA Y ANÁLISIS NUMÉRICO

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA



REDES – Práctica 2

Graduado en Ingeniería Informática

PRÁCTICA 2

PRÁCTICA 2.....	2
1. Fundamentos de la práctica 2.....	1
1.1 Estructura y Funciones útiles en la Interfaz Socket.....	2
1.1.1 Estructuras de la interfaz socket	2
1.1.2 Funciones de la interfaz socket.....	3
1.2 Terminología y Conceptos del Procesado Concurrente.....	6
2. Enunciado de la práctica 2.....	9
2.1 Objetivos del juego del Buscaminas.....	9
2.2 Resumen paquetes.....	13
2.3 Objetivo.....	14

1. Fundamentos de la práctica 2

La programación de aplicaciones sobre TCP/IP se basa en el llamado modelo cliente-servidor. Básicamente, la idea consiste en que al indicar un intercambio de información, una de las partes debe “iniciar” el diálogo (cliente) mientras que la otra debe estar indefinidamente preparada a recibir peticiones de establecimiento de dicho diálogo (servidor). Cada vez que un usuario cliente desee entablar un diálogo, primero deberá contactar con el servidor, mandar una petición y posteriormente esperar la respuesta.

Los servidores pueden clasificarse atendiendo a si están diseñados para admitir múltiples conexiones simultáneas (servidores concurrentes), por oposición a los servidores que admiten una sola conexión por aplicación ejecutada (llamados iterativos). Evidentemente, el diseño de estos últimos será más sencillo que el de los primeros.

Otro concepto importante es la determinación del tipo de interacción entre el cliente y el servidor, que puede ser orientada a conexión o no orientada a conexión. Éstas corresponden, respectivamente, con los dos protocolos característicos de la capa de transporte: TCP y UDP. TCP (orientado a conexión) garantiza toda la “fiabilidad” requerida para que la transmisión esté libre de errores: verifica que todos los datos se reciben, automáticamente retransmite aquellos que no fueron recibidos, garantiza que no hay errores de transmisión y además, numera los datos para garantizar que se reciben en el mismo orden con el que fueron transmitidos. Igualmente, elimina los datos que por algún motivo aparecen repetidos, realiza un control de flujo para evitar que el emisor envíe más rápido de lo que el receptor puede consumir y, finalmente, informa a las aplicaciones (tanto cliente como al servidor) si los niveles inferiores de red no pueden entablar la conexión. Por el contrario, UDP (no orientada a conexión) no introduce ningún procedimiento que garantice la seguridad de los datos transmitidos, siendo en este caso responsabilidad de las aplicaciones la realización de los procedimientos necesarios para subsanar cualquier tipo de error.

En el desarrollo de aplicaciones sobre TCP/IP es imprescindible conocer como éstas pueden intercambiar información con los niveles inferiores; es decir, conocer la interfaz con los protocolos TCP o UDP. Esta interfaz es bastante análoga al procedimiento de entrada/salida ordinario en el sistema operativo UNIX que, como se sabe, está basado en la secuencia abrir-leer/escribir-cerrar. En particular, la interfaz es muy similar a los descriptores de fichero usados en las operaciones convencionales de entrada/salida en UNIX. Recuérdese que en las operaciones entrada/salida es necesario realizar la apertura del fichero (*open*) antes de que la aplicación pueda acceder a dicho fichero a través del ente abstracto “descriptor de fichero”. En la interacción de las aplicaciones con los protocolos TCP o UDP, es necesario que éstas obtengan antes el descriptor

o “*socket*”, y a partir de ese momento, dichas aplicaciones intercambiarán información con el nivel inferior a través del socket creado. Una vez creados, los sockets pueden ser usados por el servidor para esperar indefinidamente el establecimiento de una conexión (*sockets pasivos*) o, por el contrario, pueden ser usados por el cliente para iniciar la conexión (*sockets activos*).

1.1 Estructura y Funciones útiles en la Interfaz Socket

Para el desarrollo de aplicaciones, el sistema proporciona una serie de funciones y utilidades que permiten el manejo de los sockets. Puesto que muchas de las funciones y estructuras son iguales que las desarrolladas para los sockets UDP y éstas han sido explicadas en la práctica 1. En esta sección se detallaran solamente aquellas funciones nuevas.

1.1.1 Estructuras de la interfaz socket

Se parte de las estructuras `sockaddr`, `sockaddr_in` definidas en la práctica anterior, estudiaremos aquí otras estructuras interesantes.

Estructura `hostent`

La estructura `hostent` definida en el fichero `/usr/include/netdb.h`, contiene entre otras, la dirección IP del *host* en binario:

```
struct hostent {
    char *h_name; /* nombre del host oficiales */
    char **h_aliases; /* otros alias */
    int h_addrtype; /* tipo de dirección */
    int h_length; /* longitud de la dirección en bytes */
    char **h_addr_list; /* lista de direcciones para el host */
}
#define h_addr h_addr_list[0]
```

Asociado con la estructura `hostent` está la función `gethostbyname`, que permite la conversión entre un nombre de host del tipo `www.uco.es` a su representación en binario en el campo `h_addr` de la estructura `hostent`.

Estructura `servent`

La estructura `servent` (también definida en el fichero `netdb.h`) contiene, entre otros, como campo el número del puerto con el que se desea comunicar:

```
struct servent {  
    char *s_name; /* nombre oficial del servicio */  
    char **s_aliases; /* otros alias */  
    int s_port; /* número del puerto para este servicio */  
    char *s_proto; /* protocolo a usar */  
}
```

Con la estructura `servent` se relaciona la función `getservbyname` que permite a un cliente o servidor buscar el número oficial de puerto asociado a una aplicación estándar.

1.1.2 Funciones de la interfaz socket

TCP se caracteriza por tener un paso previo de establecimiento de la conexión, con lo que existen una serie de primitivas que no existían en el caso de UDP y que se estudiarán en este apartado.

Ambos, cliente y servidor, deben crear un socket mediante la función `socket()`, para poder comunicarse. El uso de esta función es igual que el descrito en la práctica 1 con la especificación de que se va a usar el protocolo `SOCK_STREAM`.

Otras funciones que no se han visto en la práctica 1 y que se emplearán en TCP se detallan en este apartado.

Función `listen()`

Se llama desde el servidor, habilita el socket para que pueda recibir conexiones.

```
/* Se habilita el socket para recibir conexiones */  
  
int listen ( int sockfd, int backlog)
```

Esta función admite dos parámetros:

- (1° argumento, *sockfd*), es el descriptor del socket devuelto por la función `socket()` que será utilizado para recibir conexiones.
- (2° argumento, *backlog*), es el número máximo de conexiones en la cola de entrada de conexiones. Las conexiones entrantes quedan en estado de espera en esta cola hasta que se aceptan.

Función `accept()`

Se utiliza en el servidor, con un socket habilitado para recibir conexiones (`listen()`). Esta función retorna un nuevo descriptor de socket al recibir la conexión del cliente en el puerto configurado. La llamada a `accept()` no retornará hasta que se produce una conexión o es interrumpida por una señal.

```
/* Se queda a la espera hasta que lleguen conexiones */

int accept ( int sockfd, struct sockaddr *addr, socklen_t *addrlen)
```

Esta función admite tres parámetros:

- (1° argumento, *sockfd*), es el descriptor del socket habilitado para recibir conexiones.
- (2° argumento, *addr*), puntero a una estructura `sockaddr_in`. Aquí se almacenará información de la conexión entrante. Se utiliza para determinar que host está llamando y desde qué número de puerto.
- (3° argumento, *addrlen*), debe ser establecido al tamaño de la estructura `sockaddr`. `sizeof(struct sockaddr)`.

Función `connect()`

Inicia la conexión con el servidor remoto, lo utiliza el cliente para conectarse.

```
/* Iniciar conexión con un servidor */

int connect ( int sockfd, struct sockaddr *serv_addr, socklen_t addrlen )
```

Esta función admite tres parámetros:

- (1° argumento, *sockfd*), es el descriptor del socket devuelto por la función *socket()*.
- (2° argumento, *serv_addr*), estructura *sockaddr* que contiene la dirección IP y número de puerto destino.
- (3° argumento, *serv_addrlen*), debe ser inicializado al tamaño de struct *sockaddr*. *sizeof(struct sockaddr)*.

Funciones de Envío/Recepción

Después de establecer la conexión, se puede comenzar con la transferencia de datos. Podremos usar 4 funciones para realizar transferencia de datos.

```
/* Función de envío: send() */

send ( int sockfd, void *msg, int len, int flags )
```

Esta función admite cuatro parámetros:

- (1° argumento, *sockfd*), es el descriptor socket por donde se enviarán los datos.
- (2° argumento, *msg*), es el puntero a los datos a ser enviados.
- (3° argumento, *len*), es la longitud de los datos en bytes.
- (4° argumento, *flags*), para ver las diferentes opciones consultar *man send* (la usaremos con el valor 0).

La función *send()* retorna la cantidad de datos enviados, la cual podrá ser menor que la cantidad de datos que se escribieron en el buffer para enviar.

```
/* Función de recepción: recv() */

recv ( int sockfd, void *buf, int len, int flags )
```

Esta función admite cuatro parámetros:

- (1° argumento, *sockfd*), es el descriptor socket por donde se enviarán los datos.
- (2° argumento, *buf*), es el puntero a un buffer donde se almacenarán los datos recibidos.
- (3° argumento, *len*), es la longitud del buffer *buf*.
- (4° argumento, *flags*), para ver las diferentes opciones consultar *man recv* (la usaremos con el valor 0).

Si no hay datos a recibir en el socket , la llamada a `recv()` no retorna (bloquea) hasta que llegan datos. `Recv()` retorna el número de bytes recibidos.

```
/* Funciones de envío: write() */  
  
write ( int sockfd, const void *msg, int len )
```

Esta función admite tres parámetros:

- (1º argumento, *sockfd*), es el descriptor socket por donde se enviarán los datos.
- (2º argumento, *msg*), es el puntero a los datos a ser enviados.
- (3º argumento, *len*), es la longitud de los datos en bytes.

```
/* Función de recepción: read() */  
  
read ( int sockfd, void *msg, in len )
```

Esta función admite los mismos parámetros que `write`, con la excepción de que el **buffer** de datos es donde se almacenará la información que nos envíen.

Función close()

Finaliza la conexión del descriptor del socket. La función para cerrar el socket es `close()`.

```
close (descriptor);
```

El argumento es el descriptor del socket que se desea liberar.

1.2 Terminología y Conceptos del Procesado Concurrente

Normalmente a un programa servidor se pueden conectar **varios clientes** simultáneamente. Hay dos opciones posibles para realizar esta tarea:

- Crear un nuevo proceso por cada cliente que llegue, estableciendo el proceso principal para estar pendiente de aceptar nuevos clientes.
- Establecer un mecanismo que nos avise si algún cliente quiere conectarse o si algún cliente ya conectado quiere algo de nuestro servidor. De esta manera, nuestro programa servidor podría estar "dormido", a la espera de que sucediera alguno de estos eventos.

La primera opción, la de múltiples procesos/hilos, es adecuada cuando las peticiones de los clientes son muy numerosas y nuestro servidor no es lo bastante rápido para atenderlas consecutivamente. Si, por ejemplo, los clientes nos hacen en promedio una petición por segundo y tardamos cinco segundos en atender cada petición, es mejor opción la de un proceso por cliente. Así, por lo menos, sólo sentirá el retraso el cliente que más pida.

La segunda es buena opción cuando recibimos peticiones de los clientes que podemos atender más rápidamente de lo que nos llegan. Si los clientes nos hacen una petición por segundo y tardamos un milisegundo en atenderla, nos bastará con un único proceso pendiente de todos. Esta opción será la que se implemente en la práctica, usando para ello la función *select()*.

Función select

```
/* Función de recepción:select() */  
  
int select(int n, fd_set *readfds, fd_set *writefds, fd_set *exceptfds, struct timeval *timeout);
```

- Los parámetros son:
 - *n*: valor incrementado en una unidad del descriptor más alto de cualquiera de los tres conjuntos.
 - *readfds*: conjunto de sockets que será comprobado para ver si existen caracteres para leer. Si el socket es de tipo *SOCK_STREAM* y no esta conectado, también se modificará este conjunto si llega una petición de conexión.
 - *writefds*: conjunto de sockets que será comprobado para ver si se puede escribir en ellos.
 - *exceptfds*: conjunto de sockets que será comprobado para ver si ocurren excepciones.
 - *timeout*: límite superior de tiempo antes de que la llamada a *select* termine. Si *timeout* es *NULL*, la función *select* no termina hasta que se produzca algún cambio en uno de los conjuntos (llamada bloqueante a *select*).

Para manejar el conjunto *fd_set* se proporcionan cuatro macros:

```
//Inicializa el conjunto fd_set especificado por set.  
FD_ZERO(fd_set *set);
```

```
//Añaden o borran un descriptor de socket dado por fd al conjunto dado por set.  
FD_SET(int fd, fd_set *set);  
FD_CLR(int fd, fd_set *set);
```

```
//Mira si el descriptor de socket dado por fd se encuentra en el conjunto especificado por set.  
FD_ISSET(int fd, fd_set *est);
```

Estructura timeval

```
/* Estructura timeval */  
  
struct timeval  
{  
    unsigned long int tv_sec; /* Segundos */  
    unsigned long int tv_usec; /* Millonesimas de segundo */  
};
```

2. Enunciado de la práctica 2

Diseño e implementación del juego del buscaminas para dos jugadores permitiendo jugar en red. El juego consiste en ser el primero en encontrar 10 minas. Para ello, debe colocar su propia flota de forma estratégica y encontrar y hundir con los disparos la flota contraria.

2.1 Objetivos del juego del Buscaminas

Para jugar al buscaminas es necesario una cuadrícula que inicialmente aparece oculta y una vez que se selecciona una cuadrícula, indica un número que representa las minas que hay en ese contacto con ese recuadro, o una mina. Cada recuadro puede tocar un máximo de 8 minas. El jugador puede colocar una bandera en una celda para indicar que hay una mina, o seleccionarla para descubrir lo que contiene.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Cada jugador dispone de un turno de jugada que se irá alternando. Para hacerlo indicará la acción que quiere realizar (descubrir una celda o poner una bandera si sospecha que un recuadro esconde una mina) y las coordenadas de la celda (A1, A2, ...).

Al descubrir una celda, el servidor comprobará la información de dicha celda:

- Si la casilla tiene una mina, enviará un mensaje a los dos jugadores indicando que el jugador que ha descubierto la celda ha perdido, y terminará dicha partida.
- Si la casilla contiene una celda vacía, se descubrirá todas las casillas adyacentes hasta quedar rodeados por números, el nuevo tablero se enviará a los dos jugadores.

La partida acaba cuando uno de los dos jugadores llega a las 10 minas seleccionadas (ha indicado en el tablero 10 banderas), en ese momento el servidor comprobará si son correctas, en cuyo caso indicará que dicho jugador ha ganado la partida, o en caso contrario, indicará que ha perdido la partida. Cada jugador dispone exclusivamente de 10 banderas que puede colocar y no puede desplazar una vez que son colocadas, una misma celda pueda tener una bandera de cada uno de los jugadores.

Al no utilizarse interfaz, la representación será mediante una matriz, en la que se empleará la siguiente notación:

- “-“ para indicar que la casilla está sin explorar, ni tiene una bandera asignada, ni ha sido descubierta.
- “A” para indicar que el jugador A es el que ha puesto una bandera en la casilla (el jugador A será el primer jugador que solicitó jugar la partida).
- “B” para indicar que el jugador B es el que ha puesto una bandera en la casilla (el jugador B será el segundo jugador que solicitó jugar esa partida).
- “AB” para indicar que ambos jugadores han puesto una bandera en esa casilla.
- “*” representará las bombas, solamente se descubrirá el tablero final, una vez que la partida haya finalizado, aunque el servidor deberá tener siempre la información de los tableros de las diferentes partidas.

El tablero será siempre de 10x10 y se incluirán un total de 20 bombas, que serán colocadas aleatoriamente. Posteriormente, el número de bombas colindantes en cada casilla, puede ser calculada de forma sencilla.

En la Figura 1 y 2, se puede apreciar un tablero al inicio, y uno con toda la información descubierta:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
[0]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[1]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[2]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[3]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[4]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[5]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[6]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[7]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[8]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
[9]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Figura 1. Tablero inicial

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
[0]	2	2	2	*	1	0	0	0	1	*
[1]	*	*	2	1	2	1	1	0	1	1
[2]	*	4	1	0	1	*	1	1	2	2
[3]	*	2	1	1	2	1	1	1	*	*
[4]	1	1	1	*	2	1	1	1	2	2
[5]	0	0	1	1	2	*	2	1	1	0
[6]	0	0	0	0	1	1	2	*	1	0
[7]	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1
[8]	*	2	*	*	3	*	1	0	1	*
[9]	1	2	3	*	3	1	1	0	1	1

Figura 2. Tablero descubierto

2.2 Especificación del juego a implementar

La comunicación entre los clientes del juego del buscamina se realizará bajo el protocolo de transporte TCP. La práctica que se propone consiste en la realización de una aplicación cliente/servidor que implemente el **juego** con las restricciones comentadas anteriormente. En el juego considerado los jugadores (los clientes) se conectan al servicio (el servidor). Solamente se admitirán partidas con dos jugadores y se admitirá un máximo de 10 partidas simultáneas.

El protocolo que se seguirá será el siguiente:

- Un cliente se conecta al servicio y si la conexión ha sido correcta el sistema devuelve “+Ok. Usuario conectado”.
- Para poder acceder a los servicios es necesario identificarse mediante el envío del usuario y clave para que el sistema lo valide¹. Los mensajes que deben indicarse son: “*USUARIO usuario*” para indicar el usuario, tras el cual el servidor enviará “+Ok. Usuario correcto” o “-Err. Usuario incorrecto”. En caso de ser correcto el siguiente mensaje que se espera recibir es “*PASSWORD password*”, donde el servidor responderá con el mensaje de “+Ok. Usuario validado” o “-Err. Error en la validación”.
- Un usuario nuevo podrá registrarse mediante el mensaje “REGISTRO -u usuario -p password”. Se llevará un control para evitar colisiones con los nombres de usuarios ya existentes.
- Una vez conectado y validado, el cliente podrá llevar a cabo una partida en el juego indicando un mensaje de “**INICIAR-PARTIDA**”. Recibido este mensaje en el servidor, éste se encargará de comprobar las personas que tiene pendiente para comenzar una partida:

¹ El control de usuarios y claves en el servidor se llevará simplemente mediante un fichero de texto plano y no se codificará ningún tipo de encriptación.

- Si con esta petición, ya se forma una pareja, mandará un mensaje a ambos, para indicarle que la partida va a comenzar.
 - Si no había nadie esperando, mandará un mensaje al nuevo usuario, especificando que tiene su petición y que está a la espera de la conexión de otro jugador. El usuario en este caso deberá quedarse a la espera de recibir un mensaje para jugar o también se le permitirá salir de la aplicación.
- Cuando se disponga de dos usuarios, se le deja un mensaje a los ambos indicando que va a comenzar la partida “+Ok. Empieza la partida” y seguido se manda información del tablero de juego. La forma de representarlo será mediante una cadena donde cada fila es almacenada indicando su valor, inicialmente todos los valores indicarán “-”, indicando que el tablero no ha sido descubierto. Un ejemplo de una cuadrícula sería: “-, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -”. El orden de los usuarios en el juego será el mismo orden en el que solicitaron realizar la partida, siendo el primero de ellos representado con A y el segundo con B.
 - Cada usuario durante su turno:
 - Podrá mandar el mensaje DESCUBRIR letra,número. Ante este mensaje, si en esa posición no había una mina, el servidor volverá a enviar a cada jugador el tablero, indicando la nueva situación, en la que se reflejará los números de celdas adyacentes que tienen una mina. Ejemplo: “1,-, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -; -, -, -, -, -, -, -, -”. De este modo, ambos usuarios estarán informados, de todos los movimientos, y el turno pasa al siguiente jugador. Si en esa posición había una mina, el servidor enviará un mensaje a cada jugador, indicando que el jugador que ha descubierto una mina ha perdido la partid, y finalizará dicha partida. Ejemplo: “Jugador <nombreJugador> ha perdido la partida”.
 - Podrá mandar el mensaje PONER-BANDERA letra,número. Ante este mensaje, el servidor volverá a enviar a cada jugador el tablero, indicando con una “A” o “B”, según el jugador correspondiente, que en dicha celda, puede haber una mina. El turno pasa al siguiente jugador.
 - Se debe tener cuidado en el servidor cuando lleguen peticiones de usuarios, cuando no sea su turno de jugar. En caso de que envíen un mensaje cuando no es

su turno, deberá responder que todavía no es turno y deben esperar. La especificación del mensaje que se enviaría sería: “-Err. Debe esperar su turno”.

- En caso de que un usuario haya colocado sus 10 banderas, la partida termina, el servidor comprueba si son correctas y ambos usuarios reciben el mensaje: “+Ok. <Nombre usuario> ha ganado/perdido”, según haya acertado con las minas o no.
- Para salir del servicio se usará el mensaje “SALIR”, de este modo el servidor lo eliminará de clientes conectados, si estaba jugando, finalizará la partida en la que se encontraba, avisando al otro jugador: “+Ok. Tu oponente ha terminado la partida”, si estaba a la espera de una partida, lo elimina de la espera.
- Cualquier mensaje que no use uno de los especificadores detallados, generará un mensaje de “-Err” por parte del servidor.

Algunas restricciones a tener en cuenta en la versión que se debe implementar es:

- La comunicación será mediante consola.
- El cliente deberá aceptar como argumento una dirección IP que será la dirección del servidor al que se conectará.
- El protocolo deberá permitir mandar mensajes de tamaño arbitrario. Teniendo como tamaño máximo envío una cadena de longitud 250 caracteres.
- El servidor aceptará servicios en el puerto 2050.
- El servidor debe permitir la conexión de varios clientes simultáneamente. Se utilizará la función *select()* para permitir esta posibilidad.
- El número máximo de clientes conectados será de 30 usuarios.
- Todos los mensajes devueltos por el servidor que se necesiten contemplar, seguirán el criterio de ir precedidos por +Ok. *Texto informativo*, si la petición se ha podido aceptar sin problemas y -Err. *Texto informativo*, si ha habido algún tipo de error.

2.2 Resumen paquetes

Considerando la práctica completa, vamos a considerar los siguientes tipos de mensajes con el siguiente formato cada uno:

- **USUARIO** *usuario*: mensaje para introducir el usuario que desea.
- **PASSWORD** *contraseña*: mensaje para introducir la contraseña asociada al usuario.
- **REGISTRO** *-u usuario -p password*: mensaje mediante el cual el usuario solicita registrarse para acceder al juego de la ruleta que escucha en el puerto TCP 2050.
- **INICIAR-PARTIDA**: mensaje para solicitar jugar una partida de hundir la flota.

- **DESCUBRIR** *letra,numero* donde letra indica la columna, y número la fila, de la celda que se desea descubrir.
- **PONER-BANDERA** *letra,numero* donde letra indica la columna, y número la fila, de la celda donde se desea colocar la bandera.
- **SALIR:** mensaje para solicitar salir del juego.
- Cualquier otra tipo de mensaje que se envíe al servidor, no será reconocida por el protocolo como un mensaje válido y generará su correspondiente “-Err.” por parte del servidor.

2.3 Objetivo

- Conocer las funciones básicas para trabajar con sockets y el procedimiento a seguir para conectar dos procesos mediante un socket.
- Comprender el funcionamiento de un servicio orientado a conexión y confiable del envío de paquetes entre una aplicación cliente y otra servidora utilizando sockets.
- Comprender las características o aspectos claves de un protocolo:
 - **Sintaxis:** formato de los paquetes
 - **Semántica:** definiciones de cada uno de los tipos de paquetes