

BOLETÍN 1 SOCKETS

1. Realiza un programa Java que admita desde consola nombres de máquinas o direcciones IP y vaya mostrando por pantalla información sobre ellas, haciendo uso de la clase `InetAddress`.
2. Implementa un programa que recoja de teclado una URL (con el formato <http://www.sitioweb.dom>) y abra una conexión a dicho sitio Web, mostrando por pantalla el código HTML de su página inicial.
3. Realiza un programa servidor TCP que acepte 2 clientes. Mostrar para cada cliente conectados sus puertos local y remoto. Implementar también el programa cliente, donde se muestren los puertos locales y remotos a los que se encuentre conectado, así como la IP de la máquina remota a la que se conecta.
4. Crea un programa cliente que introduzca por teclado un número entero y se lo envíe al servidor. El servidor le devolverá el cuadrado del número.
5. Crea un programa servidor que pueda atender hasta 3 clientes. Debe enviar a cada cliente un mensaje indicando el número de cliente que es. Este número será 1, 2 o 3. El cliente mostrará el mensaje recibido. Cambia el programa para que lo haga para N clientes, siendo N un parámetro que tendrás que definir en el programa.
6. Usando Sockets TCP realiza un programa cliente que introduzca cadenas por teclado hasta introducir un asterisco. Las cadenas se enviarán a un programa servidor. El programa servidor aceptará la conexión de un único cliente y por cada cadena recibida le devolverá al cliente el número de caracteres de la misma. El programa servidor finalizará cuando reciba un asterisco como cadena.