

# Redes de Computadoras

## Practica 7

Abril de 2018

1. Crear un programa cliente-servidor que se comunique a través de sockets por TCP.
  - (a) El programa deberá enviar una imagen, la ruta de la imagen a enviar, deberá ser tomada de la línea de comandos, es decir, deberá pasarse como parametro.
  - (b) El cliente es quien debe enviar la imagen al servidor, la conexión deberá cerrarse una vez enviada la imagen.
  - (c) La imagen deberá almacenarse como archivo en el servidor remoto, y se deberá comprobar la integridad de la misma una vez recibida, de lo contrario dar aviso de un fallo.
  - (d) Se deberá realizar la captura de tráfico en la cual se demuestre el three way handshake.
2. Implementar el programa anterior con sockets UDP. Se debe realizar la captura de pantalla y capturar paquetes ICMP en los cuales se describa el status de la conexión. Se deberá implementar un mecanismo de corrección de errores manual o de aviso de fin de transferencia.

### NOTAS

- Los lenguajes de programación permitidos son C y Java.
- Esta practica tiene valor de dos practicas.