
Práctica 2 de la asignatura Redes de Ordenadores

Parte 2/3

Normas:

- La práctica es obligatoria y la nota conjunta de las 3 partes corresponde al 5% de la asignatura
- Está práctica tiene forma de yincana y consta de tres partes:
 - En la primera te descargas por sftp el enunciado de la segunda.
 - En la segunda creas un programa para descargarte el enunciado de la tercera desde un socket TCP.
 - En la tercera creas un programa para apuntarte en una lista usando un socket UDP.
- En cada paso conseguido se va subiendo la nota.
- El tiempo máximo para completar la práctica es de 2 horas
- El sistema comprueba que la MAC del alumno no se repite, para evitar que un alumno presente la práctica de un compañero.

Enunciado 2/3

Utilizando Java, crea un programa cliente, similar al explicado en clase, que se conecte utilizando un socket TCP al puerto 6789 de la máquina que está en la IP que el profesor pondrá en la pizarra.

El programa cliente comenzará enviando en un mensaje el nombre y apellidos y el número del DNI. Si esta operación es correcta el alumno ya tendrá un aprobado.

Nombre y apellidos (20 caracteres) Si tu nombre es más largo cortalo Si tu nombre es más corto añade espacios o barras bajas	DNI sin letra (8 caracteres) Añade ceros por la izquierda para completar los 8 caracteres si fuese necesario
Juan Perez Perez_____	00052321

A continuación, tu programa deberá quedar a la espera de fichero PDF que recibirá por el socket.

Los valores que vas leyendo, solo contienen valores entre 0 y 255, y corresponden a los bytes de un fichero que estás recibiendo. Conforme tu programa vaya leyendo dichos enteros debe ir escribiéndolos en un fichero de disco.

Finalmente puedes cerrar el socket y terminar la ejecución del programa.

El fichero que se habrá creado podrás abrirlo con tu lector de PDFs favorito (si le has puesto extensión PDF). Dicho fichero contiene las instrucciones de la tercera parte de la práctica.